プロ絵師の技を完全マスター

クリスタ操作術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX/iPad 対応

サイドランチ 著

解説で使用した作例データをダウンロード!

基本からプロ技まで クリスタの使い方がわかる!

知れば作業がラクになる便利なテクニックが満載!

インプレス

はじめに

この度は『プロ絵師の技を完全マスター クリスタ操作術 決定版』をご購入いただき、誠にありがとうございます。
本書は、CLIP STUDIO PAINTの操作とデジタルイラスト制作のテクニックを解説したガイドブックです。

本のつくりとしては、Chapter1、Chapter2の２部構成になっています。

Chapter1「Q&Aでわかる！クリスタの機能」では、主にCLIP STUDIO PAINTの操作方法を解説しています。
CLIP STUDIO PAINTは非常に高性能なペイントツールとなっていて、設定項目も細かく調整できます。あまりに多機能なので、中級者以上のユーザーでも操作に迷うことがあるという話もよく聞きます。
そこで、Chapter1は操作に詰まったときの助け舟になるようにQ&A形式でCLIP STUDIO PAINTの覚えておきたい機能をまとめました。
またChapter1のトピックは「基本設定」「レイヤー」「描画関連」等、分類ごとに並べられており、通して読むと操作の基本が学べるようになっています。

Chapter2「絶対覚えたいプロ絵師の最強ワザ」では、イラストレーターがよく使う技法を紹介しています。プロのイラストレーターの意見を参考に、応用的なテクニックをまとめました。
見栄えをよくする画像処理や、知っておくと便利な技法が紹介されているので、イラストのクオリティアップに役立つ情報があるはずです。

本書が、あなたの創作活動の一助となれば幸いです。

編者

INDEX 目次

Chapter1 Q&Aでわかる! クリスタの機能

Part.1 基本設定

Part.2 レイヤー

Part.3 描画関連

Part.4 画像の編集

Part.5 定規とベクター線

Part.6 素材を使う

Part.7 便利な機能

Chapter2
絶対覚えたいプロ絵師の最強ワザ

操作表記について

本書の操作表記は、Windows版で記載されています。macOS版や、iPad版については、右記の表に読み替えてご利用ください。
macOS／iPad版では、Windowsの［ファイル］メニューと［ヘルプ］メニューの一部の項目が、［CLIP STUDIO PAINT］メニューに含まれている場合があります。

Windows	macOS
Altキー	Optionキー
Ctrlキー	Commandキー
Enterキー	Returnキー
Backspaceキー	Deleteキー
マウスボタンを右クリック	Controlキーを押しながらマウスボタンをクリック

特典データについて

特典データのダウンロード方法

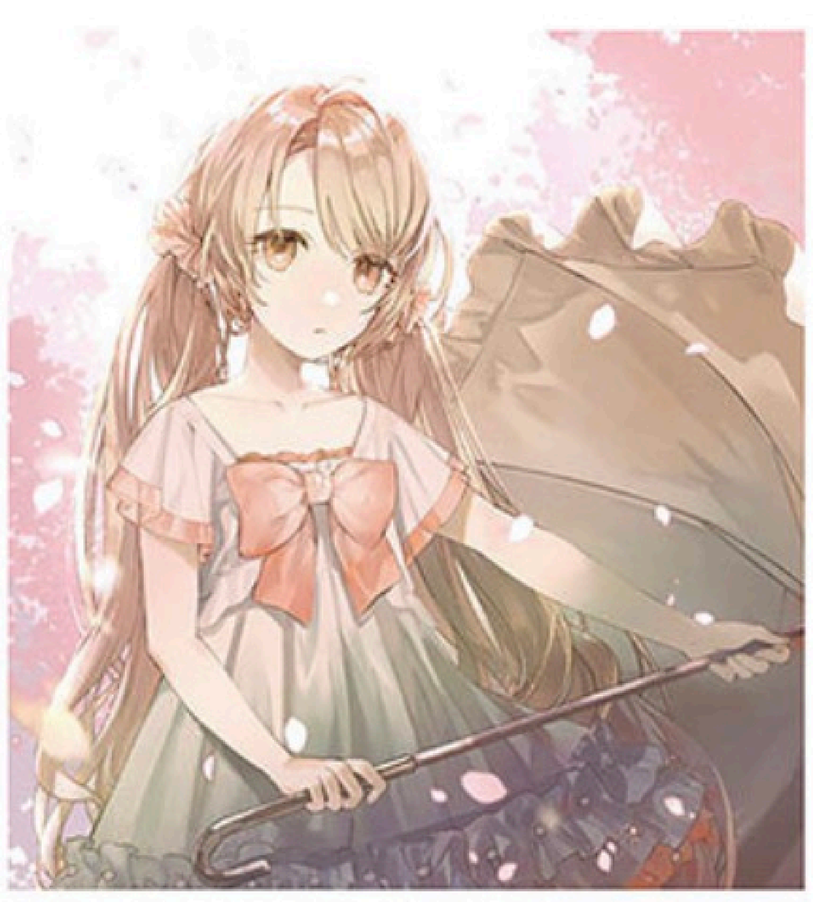
下記 URL 先の「特典を利用する」から、本書で使用したイラストを特典データとしてダウンロードできます。画面の指示に従って操作してください。データをご利用の際は「必ずお読みください .txt」ファイルを必ずご確認ください。

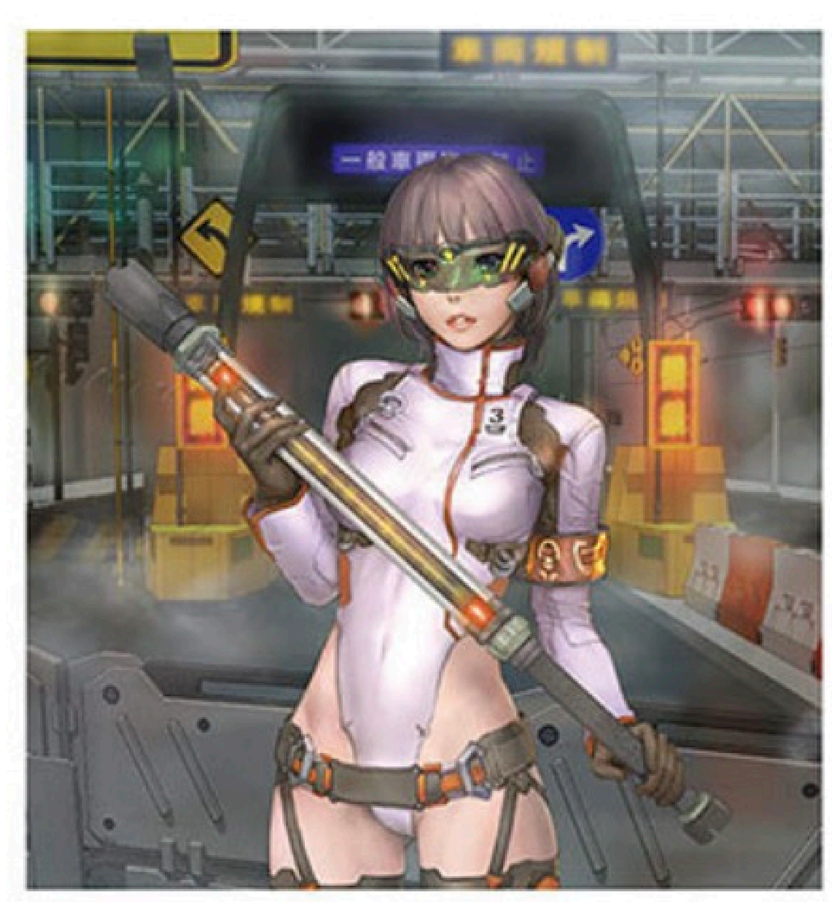
https://book.impress.co.jp/books/1121101029

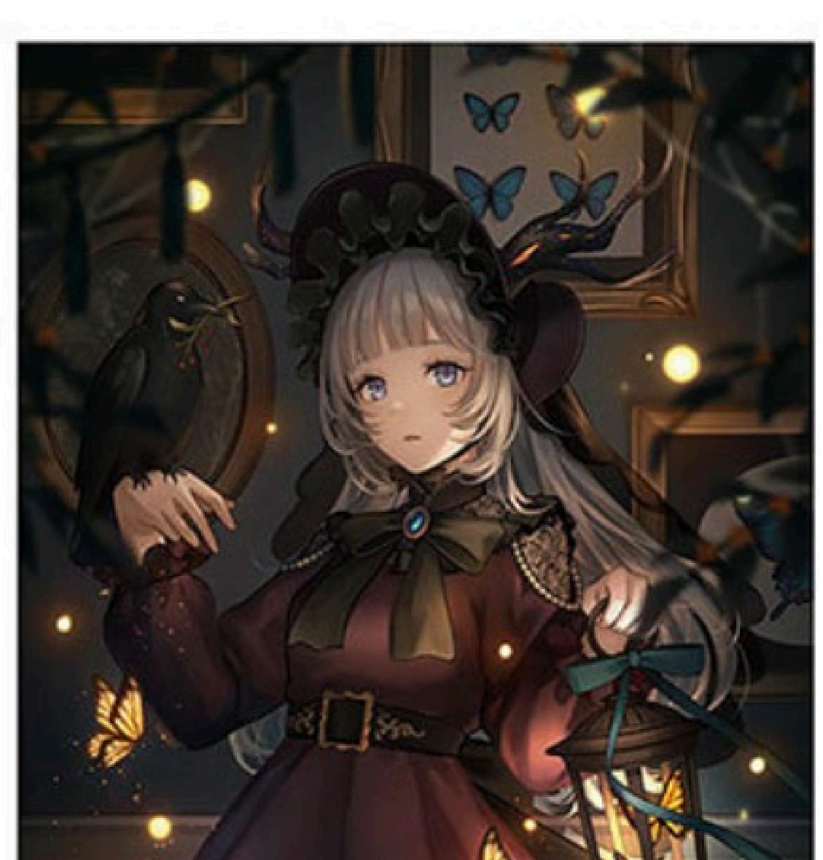
※ダウンロードには、無料の読者会員システム「CLUB Impress」への登録が必要となります。
※本特典の利用は、書籍をご購入いただいた方に限ります。
※特典ファイルは、CLIP STUDIO PAINT PRO（Ver.1.11.8）で動作確認をしております。
※特典データのファイルを実行したことによる結果については、著者、株式会社セルシス、株式会社インプレスは一切の責任を負いかねます。お客様の責任においてご利用ください。

特典データのファイル形式

ダウンロードした特典データは zip ファイルに圧縮されているので、解凍ツールを用いて解凍してください。iPad の場合は標準の「ファイル」アプリを開いて、ダウンロードした zip ファイルをタップすることで解凍できます。特典データのファイル形式は CLIP STUDIO FORMAT（.clip）です。CLIP STUDIO PAINT で開いてご利用ください。





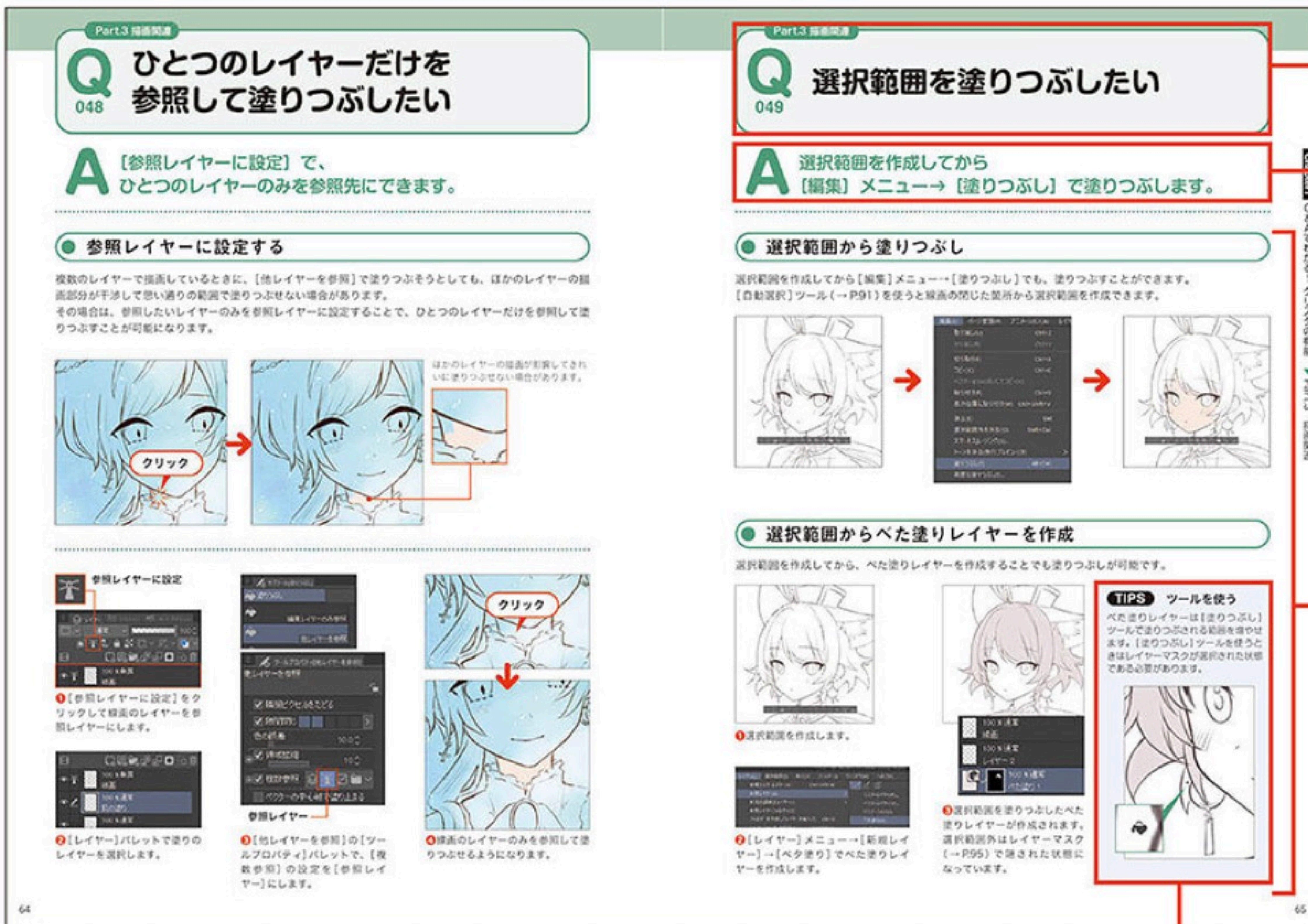



特典データのイラストは 6 点あり、全体図は P.199 ～ 204 に掲載されています。

本書の使い方

Chapter1 ページ構成

Chapter1 では Q&A 形式で CLIP STUDIO PAINT の操作方法を確認できます。



Q：操作に関する疑問です。

A：回答の要約です。

解説：回答に関する情報を詳しく解説します。

TIPS

関連情報やミニコラムは TIPS として記載されます。

Chapter2 ページ構成

Chapter2 ではイラスト制作に使えるテクニックや知識について解説しています。



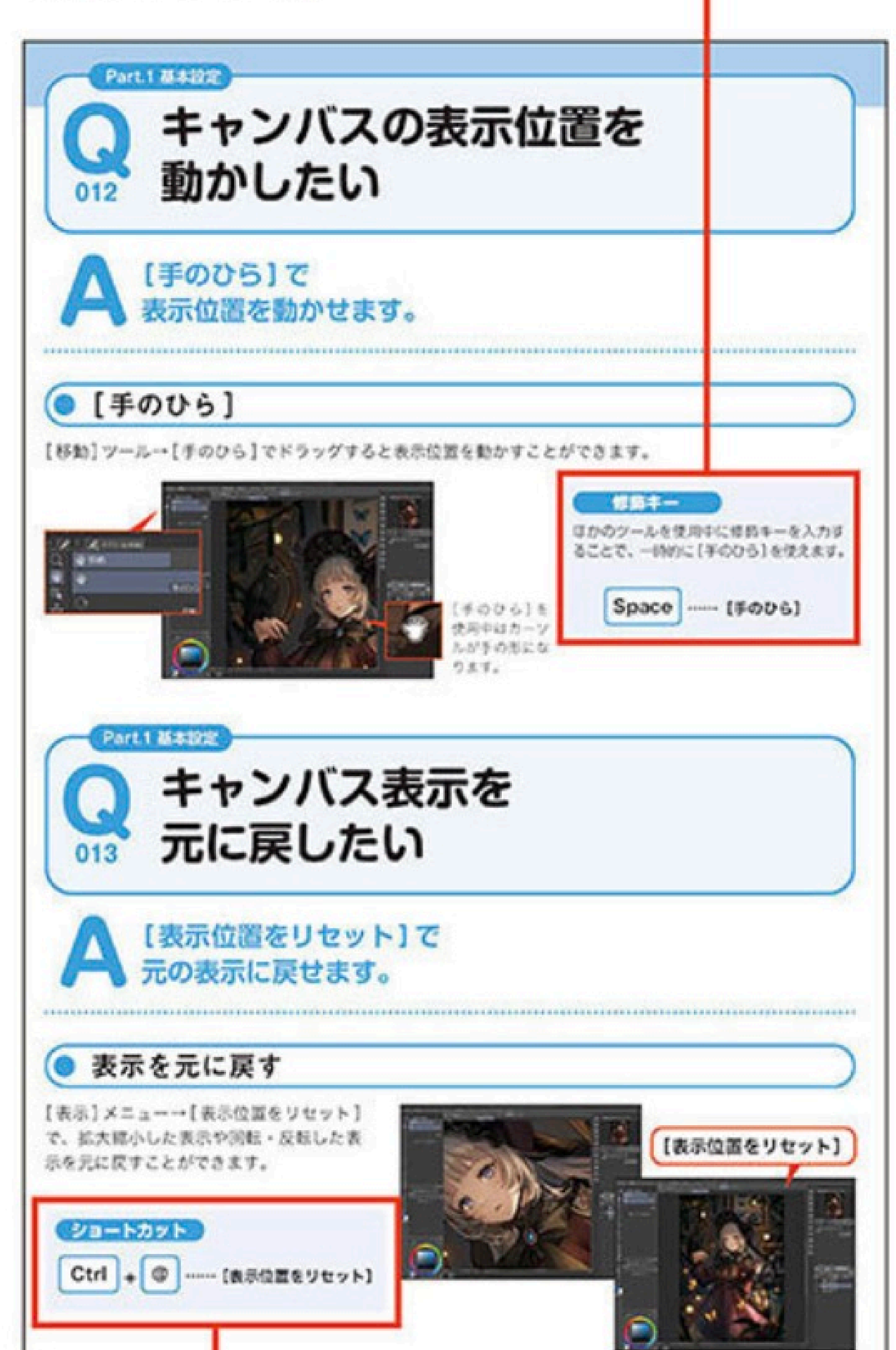
タイトル：紹介するテクニックのタイトルです。

コメント：テクニックに関する一言コメントです。

解説：テクニックの内容や手順を解説します。

修飾キー

修飾キーのキー操作を確認できます。



ショートカット

ショートカットのキー操作を確認できます。

Chapter 1

Q&Aでわかる!
クリスタの機能

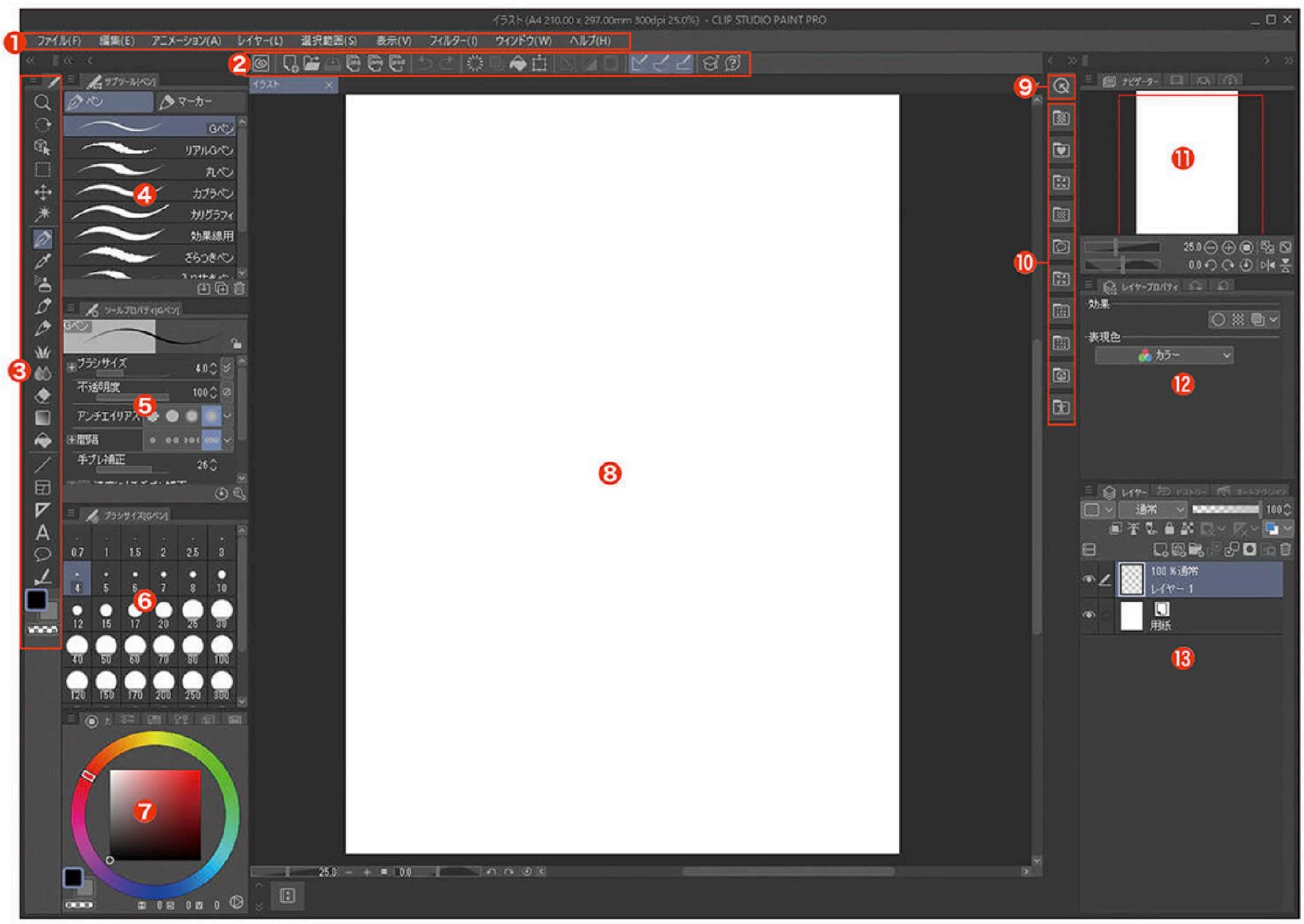
Part.1 基本設定

Q 001 パレットの位置が知りたい

A このページで基本的なパレットの位置を見ていきましょう。

CLIP STUDIO PAINT の操作画面

初期状態の CLIP STUDIO PAINT では、以下のようにパレットが配置されています。



❶メニューバー
ファイルの作成や描画内容の編集など、各種の操作を行えます。

❷コマンドバー
アイコンをクリックすることで各種操作を実行できます。

❸［ツール］パレット
各種ツールのボタンが並んでいます。

❹［サブツール］パレット
ツールごとのサブツールが表示されます。

❺［ツールプロパティ］パレット
サブツールの設定を変更できます。

❻［ブラシサイズ］パレット
描画系ツールのブラシサイズを変更できます。

❼［カラーサークル］パレット
描画色を設定できます。

❽キャンバス
作品を描くための原稿用紙です。

❾［クイックアクセス］パレット
よく使う機能をボタンとして登録することができます。

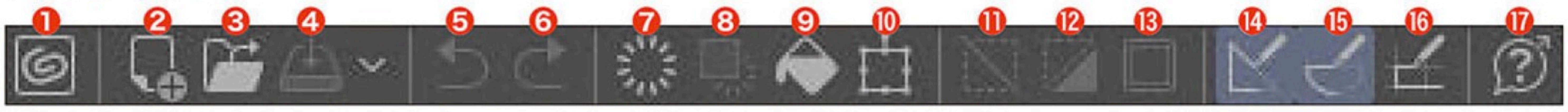
❿［素材］パレット
登録されている素材が格納されたパレットです。ダウンロードした素材もここで管理できます。

⓫［ナビゲーター］パレット
キャンバスの表示を調節できます。

⓬［レイヤープロパティ］パレット
レイヤーの設定を変更できます。

⓭［レイヤー］パレット
レイヤーの管理を行えます。

コマンドバー



❶ CLIP STUDIO を開く
CLIP STUDIO を開きます。

❷新規
新規キャンバスを作成します。

❸開く
ファイルを開きます。

❹保存
編集中のファイルを保存します。

❺取り消し
操作を取り消します。

❻やり直し
取り消した操作をやり直します。

❼消去
レイヤーに描かれた内容を消去します。

❽選択範囲外を消去
選択範囲外に描かれた内容を消去します。

❾塗りつぶし
描画色でレイヤーを塗りつぶします。

❿拡大・縮小・回転
レイヤーに描画した内容を拡大・縮小・回転できます。

⓫選択を解除
選択範囲を解除します。

⓬選択範囲を反転
選択範囲を反転します。

⓭選択範囲の境界線を表示
選択範囲の境界線の表示、非表示を切り替えます。

⓮定規にスナップ
オンにすると、定規に吸着させて描画できます。

⓯特殊定規にスナップ
オンにすると、特殊定規に吸着させて描画できます。

⓰グリッドにスナップ
オンにすると、グリッドに吸着させて描画できます。

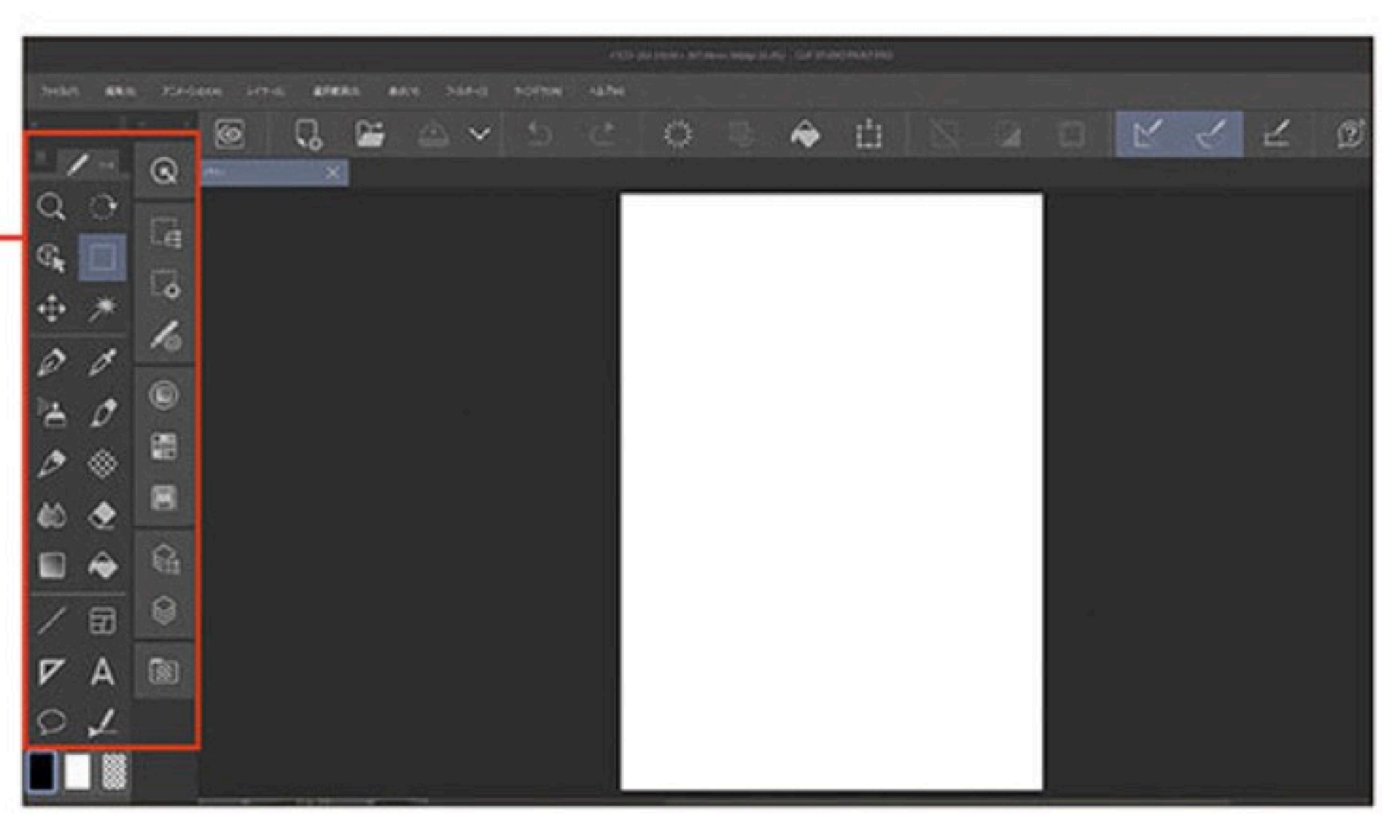
⓱ CLIP STUDIO PAINT サポート
Web ブラウザで CLIP STUDIO PAINT のサポートページにアクセスします。

タブレット向けの操作画面

PC の環境によっては、パレットのレイアウトがタブレットに最適化された状態で表示されることがあります。メニューバーの［ファイル］（macOS ／ iPad 版では［CLIP STUDIO PAINT］）メニュー→［環境設定］を開き、［インターフェース］カテゴリーで［タッチ操作に適したインターフェースに調整する］、［パレットの基本レイアウトをタブレットに適した構成にする］のチェックを外してアプリを再起動すると、通常のインターフェースになります。



［ツール］パレット



パレットがボタンになっている場合
パレットがボタン表示されている場合、各パレットは左図のようなアイコンになっています。

❶［クイックアクセス］パレット
❷［サブツール］パレット
❸［ツールプロパティ］パレット
❹［ブラシサイズ］パレット
❺［カラーサークル］パレット
❻［カラーセット］パレット
❼［カラーヒストリー］パレット
❽［レイヤープロパティ］パレット
❾［レイヤー］パレット
❿［素材］パレット

環境設定



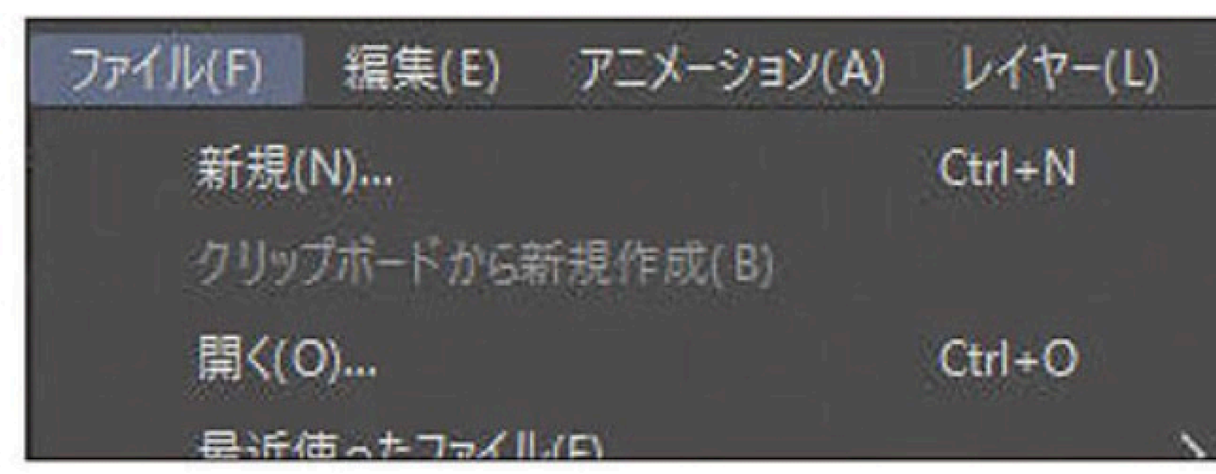


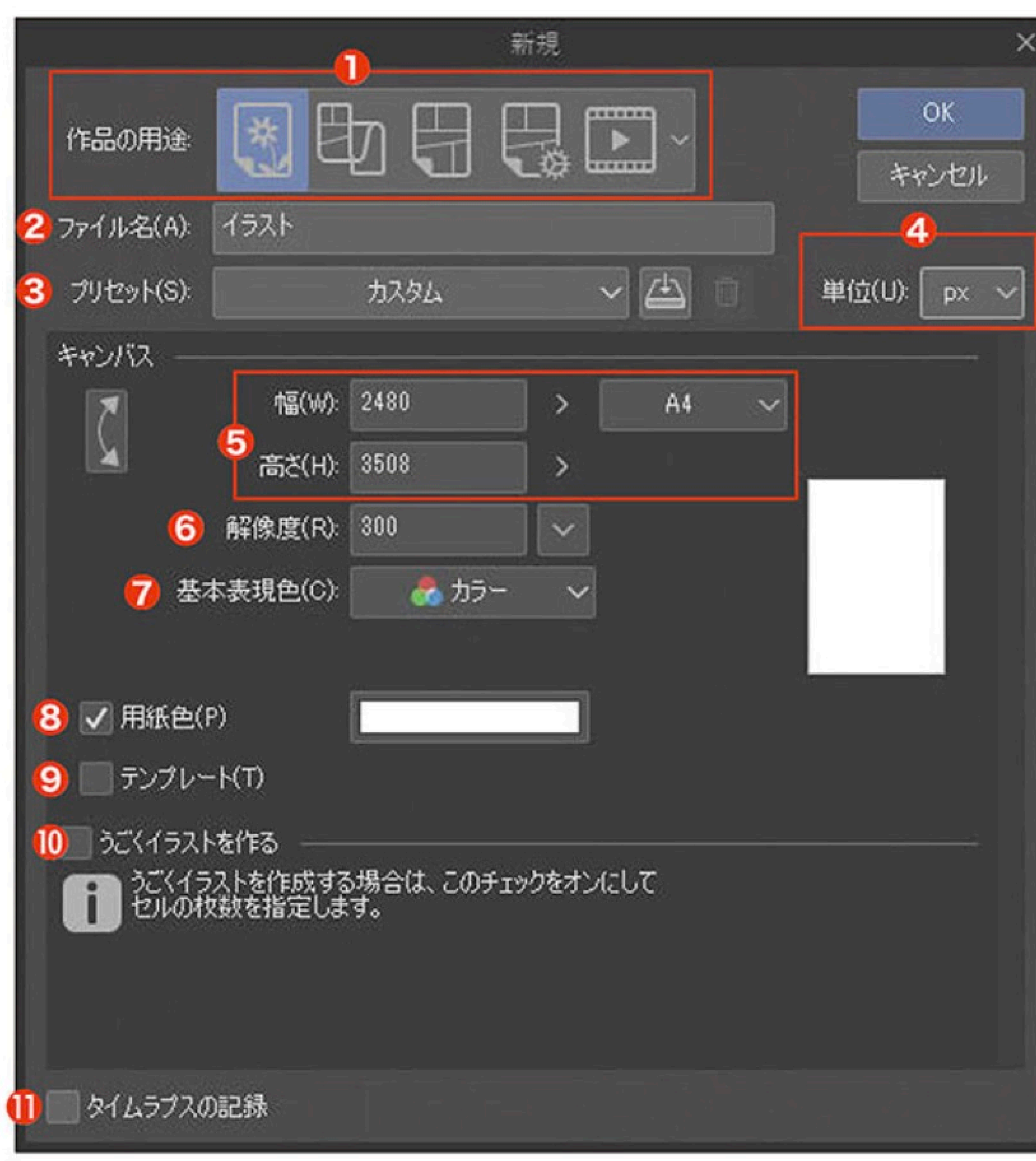
Q 002 キャンバスを作成したい

A ［ファイル］メニューから、新規キャンバスを作成します。

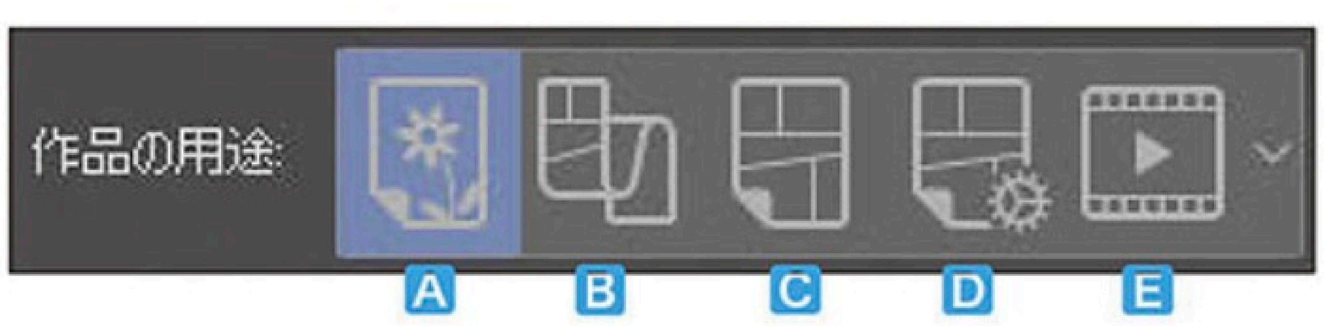
［新規］ダイアログ

［ファイル］メニューから［新規］を選択すると、［新規］ダイアログが開きます。
［新規］ダイアログボックスで、キャンバスサイズや基本表現色などを指定し、作品用途にあわせたキャンバスを作成しましょう。





❶作品の用途
［イラスト］、［コミック］、［アニメーション］などの作品用途を選択すると、用途に合わせた設定内容が表示されます。



Aイラスト
最もオーソドックスなイラスト用の設定です。［うごくイラスト］という短いアニメーションを作ることもできます。

B Webtoon
縦長の Web マンガ用の設定です。

Cコミック
マンガ用の設定です。トンボのついた印刷用の原稿用紙（キャンバス）を作成できます。

Dすべてのコミック設定を表示
マンガ用の設定です。基本枠の位置など、コミックよりもさらに詳細に設定できます。

Eアニメーション
アニメーション用の設定です。アニメ用のタイムラインを作成し、アニメーションを作成できます。

❷ファイル名
作品のファイル名を設定できます。

❸プリセット
あらかじめ用意された設定を選択したり、よく使う設定を保存できます。

❹単位
キャンバス上で使用する単位を選択します。



❺キャンバスサイズ
キャンバスの［幅］と［高さ］を設定できます。A判やB判など、既定のサイズを選択することもできます。

❻解像度
解像度を設定できます。解像度は印刷物を製作する場合に重要となる要素です。カラー印刷用なら 350dpi、モノクロ印刷用なら 600dpi にするのが一般的です。

❼基本表現色
そのキャンバスでは基本的にどの色調で描くかを、［カラー］、［グレー］、［モノクロ］の中から選びます。

❽用紙色

［用紙］レイヤーの色を選択できます。

❾テンプレート

コマ割りやレイヤー設定などの素材を設定できます。

❿うごくイラストを作る

オンにすることで、アニメーション用のセルやフレームレートが設定されます。

⓫タイムラプスの記録

オンにすることで、キャンバス上で行われる描画の様子がタイムラプスとして記録されます。記録されたタイムラプスは、動画として描き出すことができます。

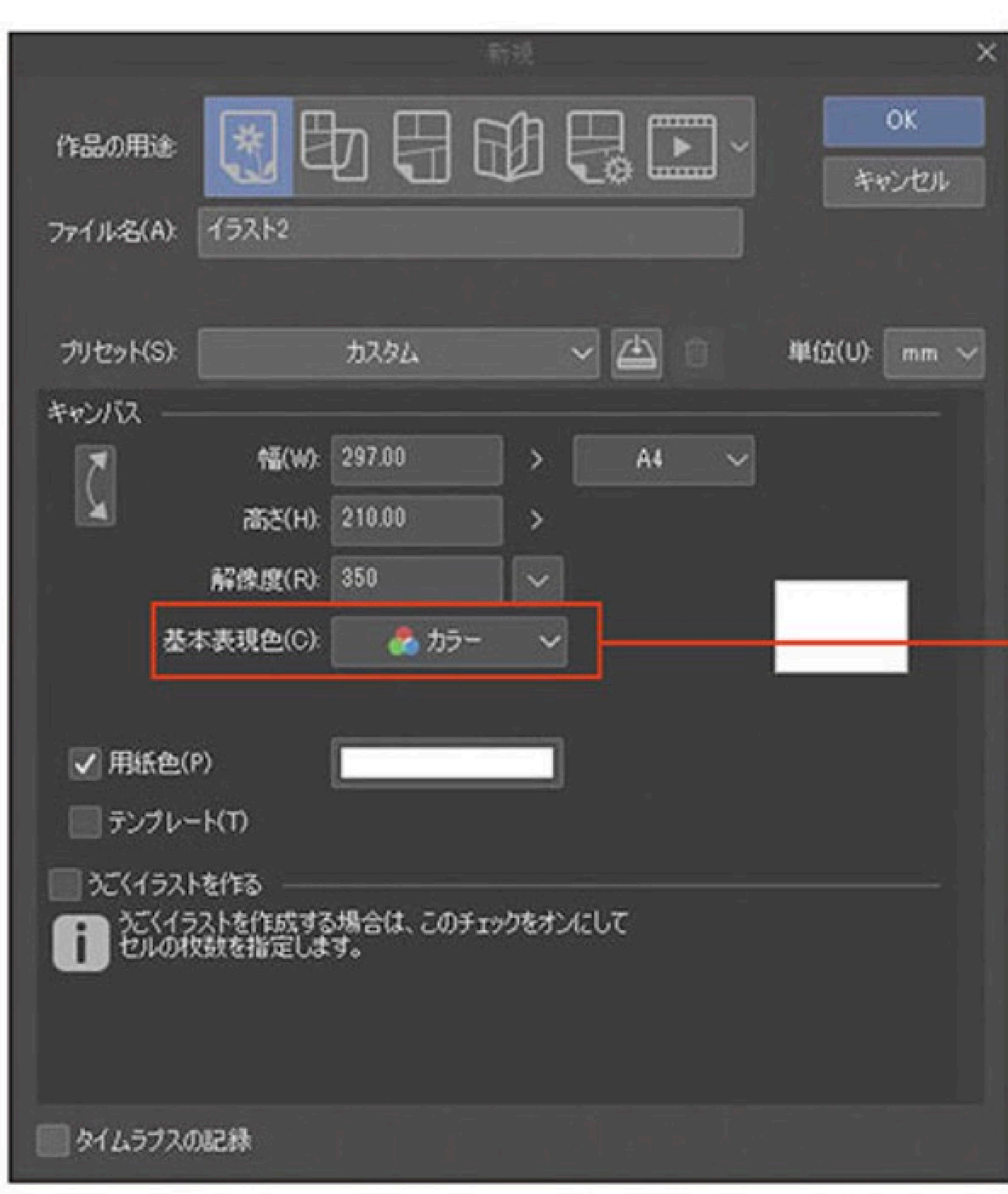
Part.1 基本設定

Q 003 表現色を設定したい

A 新規キャンバス作成時に設定でき、［レイヤープロパティ］パレットで後から変更できます。

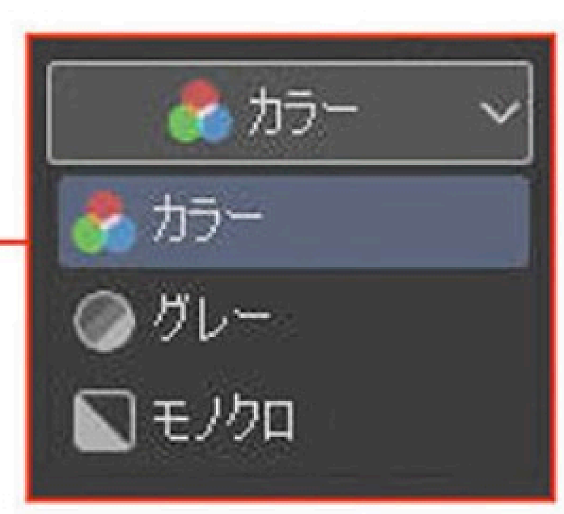
［基本表現色］の設定

CLIP STUDIO PAINT では、作品で使いたいカラーに合わせて［基本表現色］を設定します。フルカラーの場合は［カラー］、単色印刷用の作品なら［グレー］や［モノクロ］を選びます。白黒マンガのようなグレーの階調のないモノクロ原稿を作成する場合は［モノクロ］を選択します。



表現色の基準を設定

［新規］ダイアログの［基本表現色］より、そのキャンバスで使用する表現色の基準を設定できます。［基本表現色］を後から変更するときは、［編集］メニュー→［キャンバス基本設定を変更］から設定し直します。



カラー

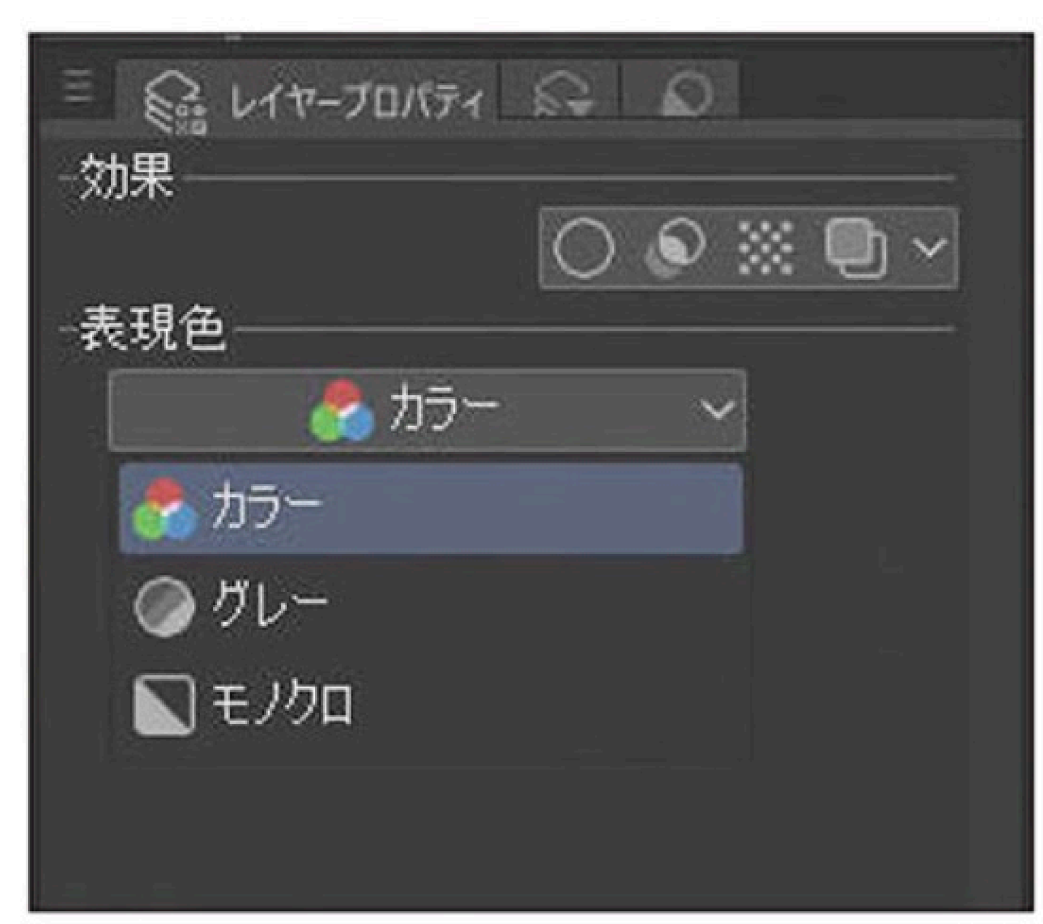
フルカラーを使用できる設定です。

グレー

白、黒、グレーを使用できる設定です。

モノクロ

白、黒のみを使用できる設定です。



レイヤーの表現色

表現色はレイヤーごとに設定することもできます。表現色を変更したいレイヤーを選択し、［レイヤープロパティ］パレットの［表現色］から、表現色を選択します。

Part.1 基本設定

Q 004 後からキャンバス設定を変えたい

A ［編集］メニューから キャンバス設定を変更できます。

さまざまな設定

［編集］メニューから選択できる［画像解像度を変更］や［キャンバスサイズを変更］で、キャンバスのサイズと解像度を変更できます。すべての設定を見直すときは［キャンバス基本設定を変更］から設定します。



画像解像度を変更

［編集］メニュー→［画像解像度を変更］より、キャンバスサイズや解像度を変更できます。小さく作ってしまった画像を大きくすることもできますが、画質があれる原因になるので注意が必要です。



キャンバスサイズを変更

［編集］メニュー→［キャンバスサイズを変更］より、キャンバスの幅と高さをそれぞれ変更できます。基準点を決めることで、キャンバスを拡縮する方向を決められます。

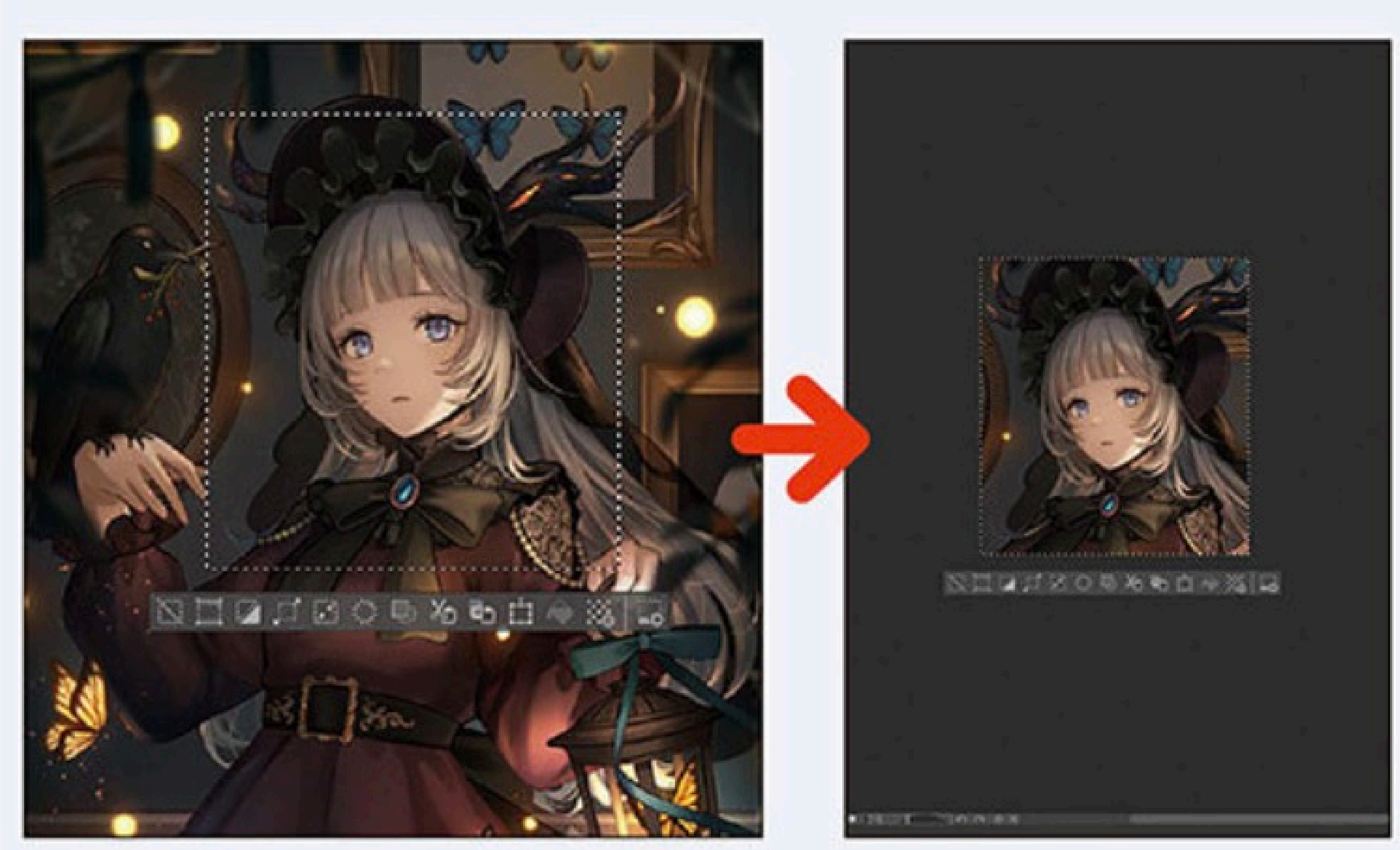


キャンバス基本設定を変更

［編集］メニュー→［キャンバス基本設定を変更］より、キャンバスサイズや解像度だけでなく、キャンバス作成時に設定した基本表現色などすべての設定を変更できます。

TIPS キャンバスを切り抜き

選択範囲を作成中、［編集］メニュー→［キャンバスサイズを選択範囲に合わせる］で、選択範囲の大きさでキャンバスを切り抜くことができます。





キャンバスサイズを選択範囲に合わせる

［キャンバスサイズを選択範囲に合わせる］は選択範囲の下に表示される選択範囲ランチャーからも実行できます。

Q 005 保存の方法を知りたい

A ［ファイル］メニュー→［保存］を選択し CLIP STUDIO FORMAT として保存するのが基本です。

さまざまな保存方法

［ファイル］メニューでは、［保存］、［別名で保存］、［複製を保存］の３種類から保存方法を選ぶことができます。上書き保存したい場合は［保存］を選択します。
ファイル名やファイル形式を変えて保存したい場合は［別名で保存］を選択します。
開いているファイルのコピーを作りたいときは［複製を保存］を選択します。［複製を保存］もファイル名・ファイル形式を変更した保存が可能です。



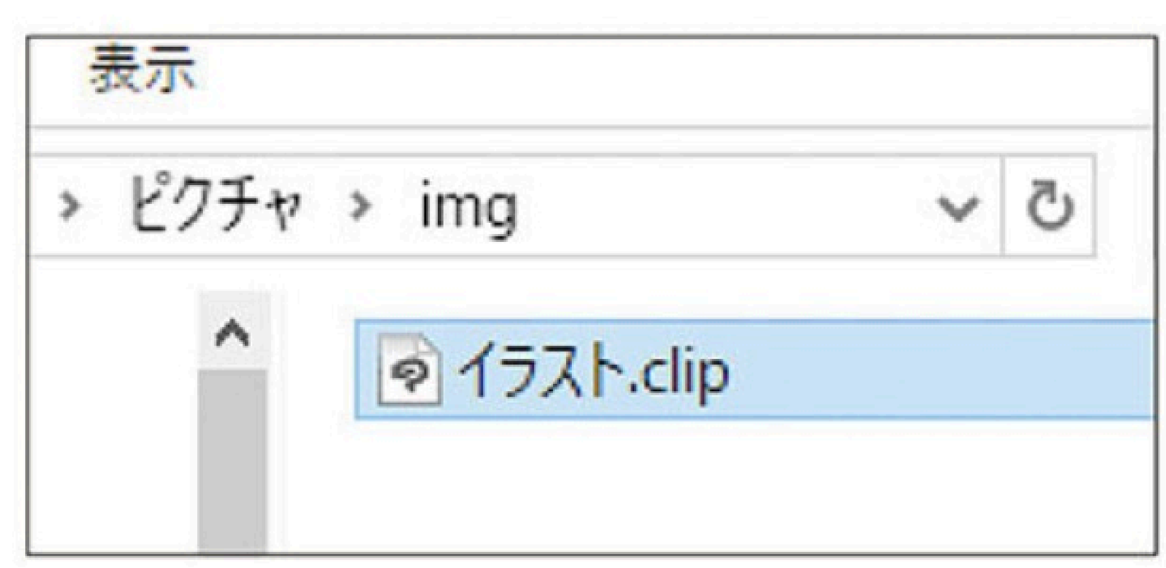
ショートカット

Ctrl ＋ S …… ［保存］

Shift ＋ Alt ＋ S …… ［別名で保存］

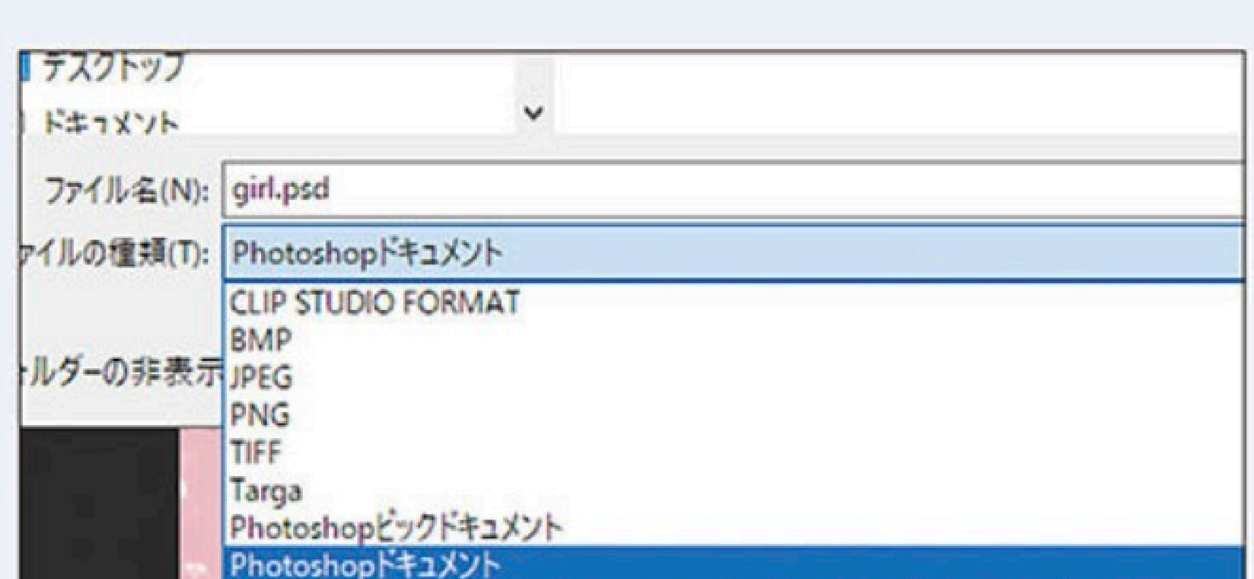
CLIP STUDIO FORMAT

CLIP STUDIO FORMAT（.clip）は、最も基本的な保存形式です。作業中のファイルは必ず CLIP STUDIO FORMAT で保存します。別の画像形式では、レイヤーや CLIP STUDIO PAINT 特有の機能が保存できません。



TIPS **Photoshop 形式**

通常、CLIP STUDIO FORMAT 以外の形式で保存するとレイヤー情報は失われますが、Photoshop ドキュメント形式は唯一、レイヤーを保持した状態で保存することが可能です。
ただし Photoshop ドキュメント形式で保存すると、［レイヤープロパティ］で設定した効果が失われたり、ベクターレイヤーなどの特殊なレイヤーはラスタライズされたりするため、注意が必要です。



Q 006 JPEG などの画像形式で保存したい

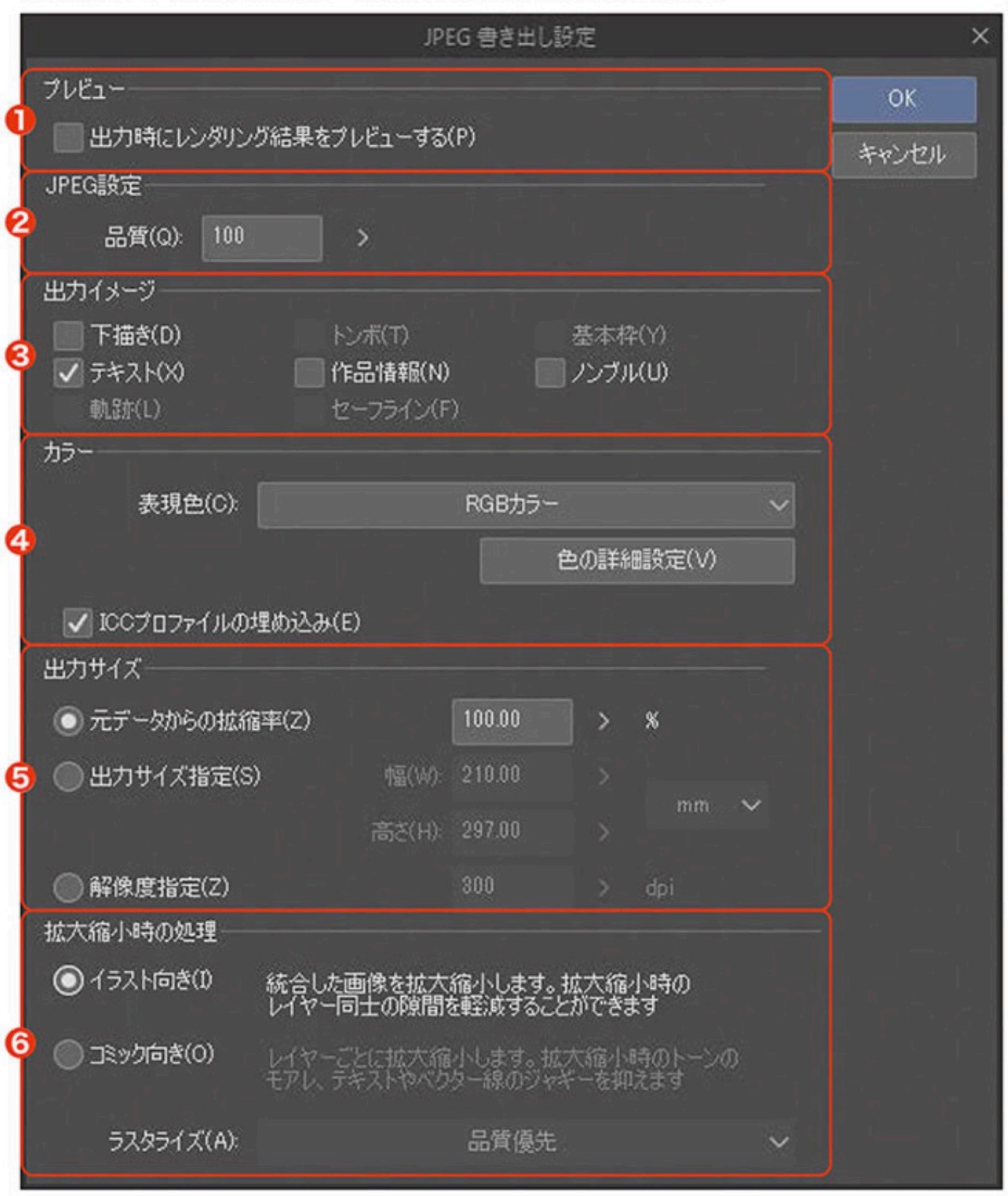
A ［画像を統合して書き出し］や、［別名で保存］［複製を保存］から保存します。

画像を書き出す設定

［ファイル］メニューから［別名で保存］や［複製を保存］、［画像を統合して書き出し］を選択するとファイル形式を指定することが可能です。［画像を統合して書き出し］では、出力サイズや表現色を設定して保存することができます。

JPEG 書き出し設定

［ファイル］メニュー→［画像を統合して書き出し］→［.jpg（JPEG）］より表現色やサイズを設定して JPEG 画像を書き出せます。



❶プレビュー

［出力時にレンダリング結果をプレビューする］をオンにすると保存後の画像をプレビュー表示できます。

❷ JPEG 設定

JPEG 形式特有の設定です。［品質］の値を下げると画像は劣化しますがファイルサイズは小さくなります。

❸出力イメージ

画像を出力する際に、下描きレイヤーやテキスト、トンボなどを表示するか選択できます。

❹カラー

書き出し時の表現色を選択できます。

❺出力サイズ

書き出す画像の大きさや、解像度を設定できます。

❻拡大縮小時の処理

イラストを原寸よりも小さく書き出す場合、拡大縮小時の処理を用途に合わせて選択できます。

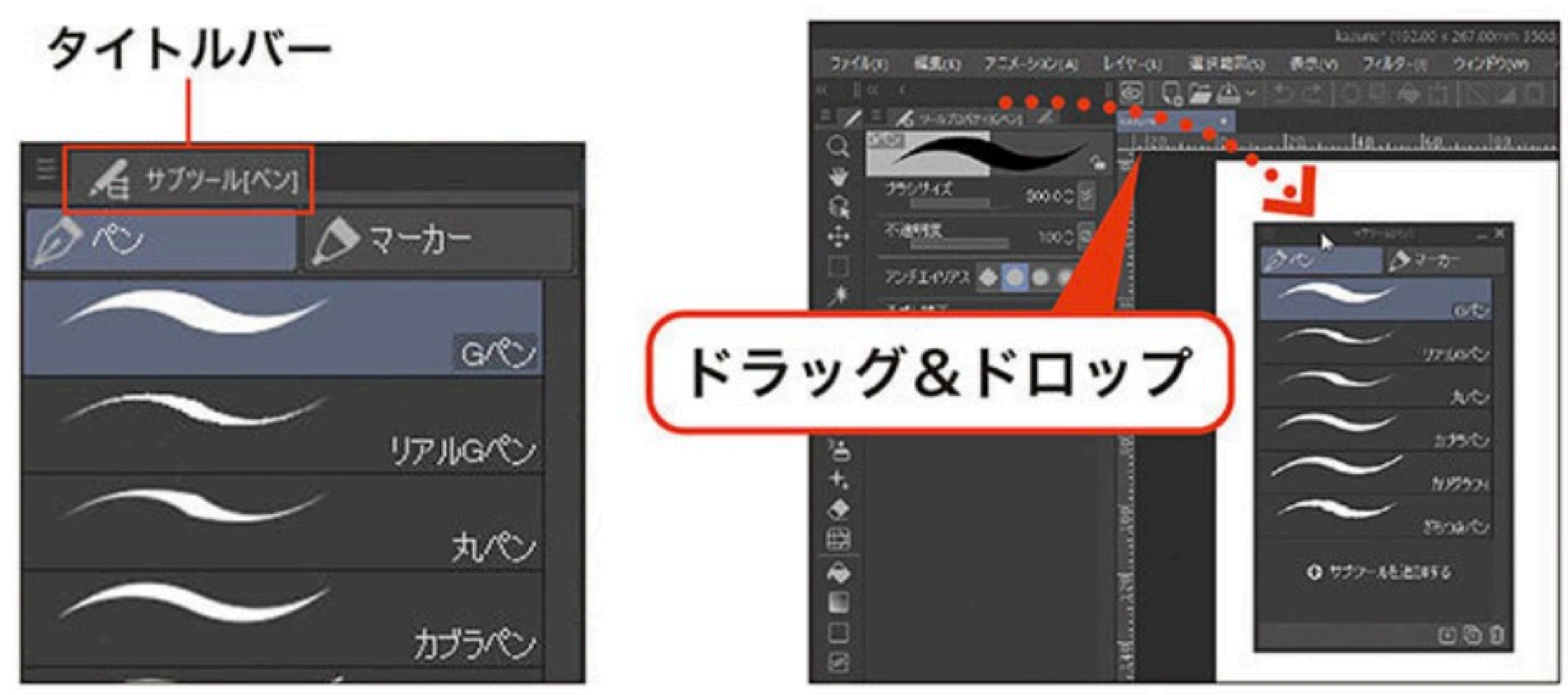
CLIP STUDIO PAINT で扱える画像形式
.bmp（BMP）
BMP 形式は Windows で標準的に使われるビットマップ画像を保存するための画像形式です。
.jpg（JPEG）
JPEG 形式は写真データなどに使われる画像形式です。圧縮して保存すると画質は落ちますがファイルサイズを小さくできます。
.png（PNG）
PNG 形式はウェブで使われる画像形式です。JPEG ほど軽くなりませんが画質はよく、透過画像も作れます。
.tif（TIFF）
印刷物でよく使われる画像形式です。画質を劣化させず保存できるため、高解像度の画像のやりとりに用いられます。
.tga（TGA）
アニメ・ゲームの業界で扱われることの多い画像形式です。
.psd（Photoshop ドキュメント）
Adobe Photoshop の標準形式です。レイヤーを保持して保存することが可能ですが、レイヤーの種類によってはラスタライズされます。また一部の合成モードが変更されるなど残せない機能もあります。
.psb（Photoshop ビッグドキュメント）
Adobe Photoshop で大容量のファイルを保存するための画像形式です。30000 ピクセルを超える場合に用いられます。

Q 007 パレットの配置を変えたい

A ドラッグ＆ドロップで移動できます。

パレットの移動・幅の変更

移動したいパレットのタイトルバーをドラッグすると、パレットの移動が可能です。
別のパレットドックに収めたり、ほかのパレットと重ねてタブ表示にしたりすることができます。



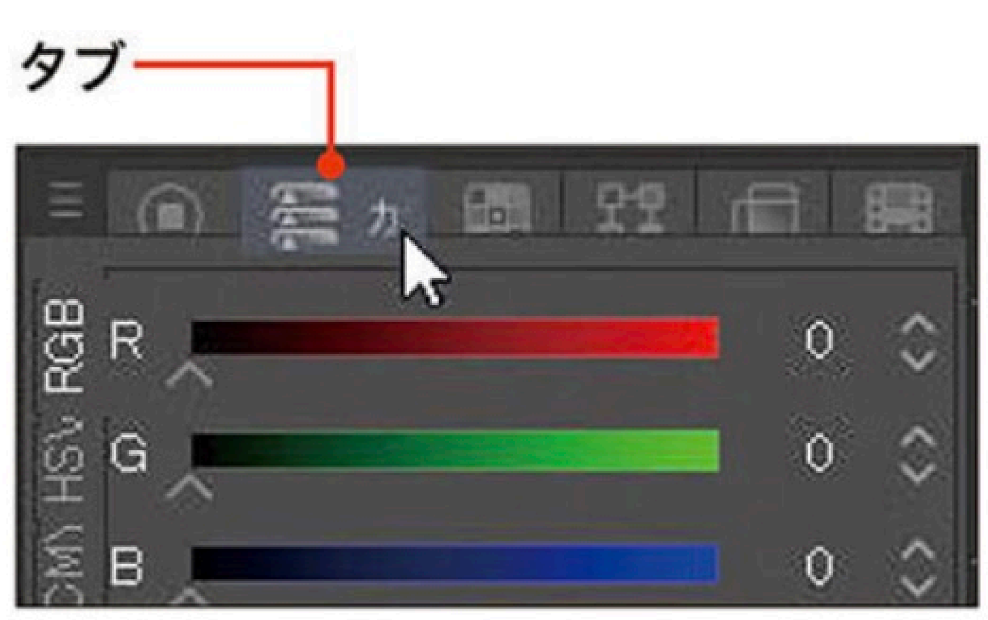
幅・高さの変更

パレットの端をドラッグするとパレットの幅や高さを変更できます。



タブ表示

パレットによっては、ほかのパレットと重なって格納されている場合があります。重なって隠れているパレットはタブとして表示されます。

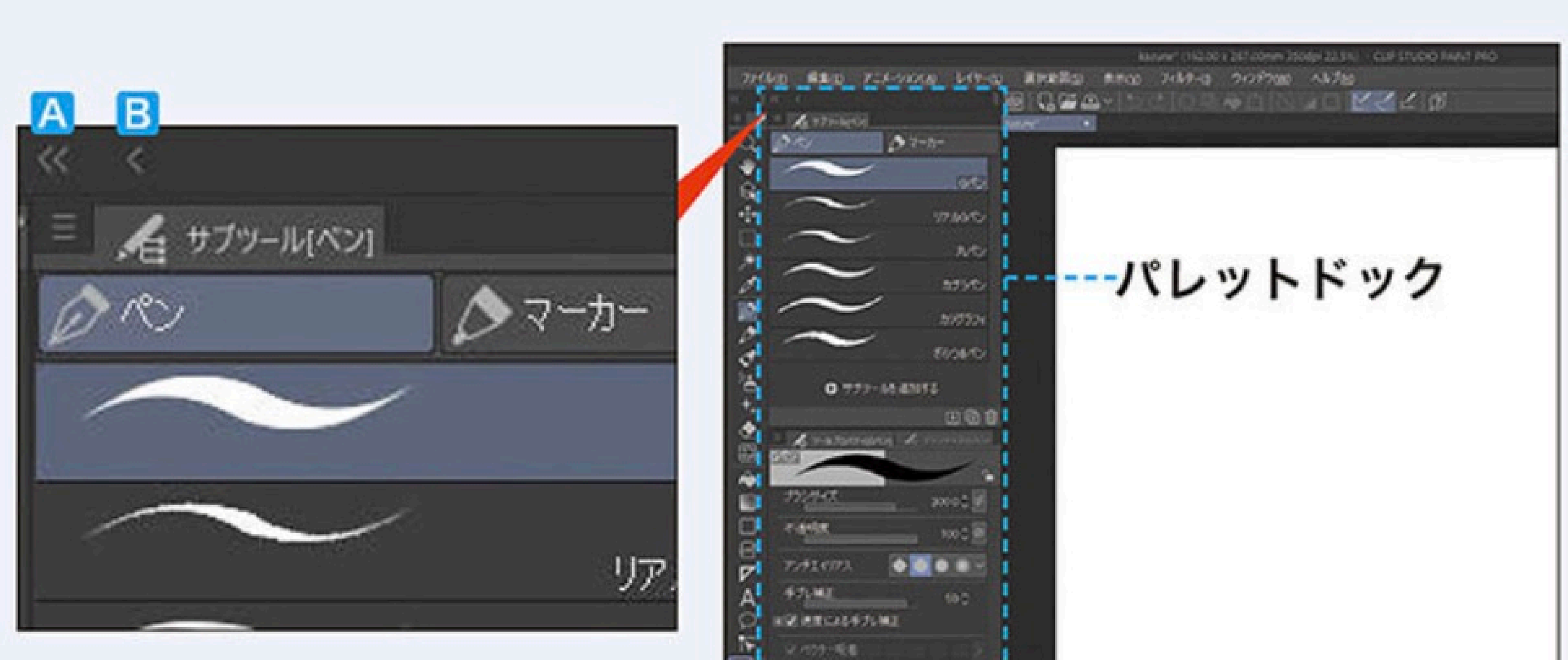


TIPS パレットドック

複数のパレットを格納しているフレームをパレットドックといいます。上部の«や‹をクリックするとパレットドックを畳んだりパレットをアイコン化したりできます。

A パレットドックの最小化
パレットを畳んで最小化します。

B パレットドックのアイコン化
格納されている各パレットをアイコン化します。



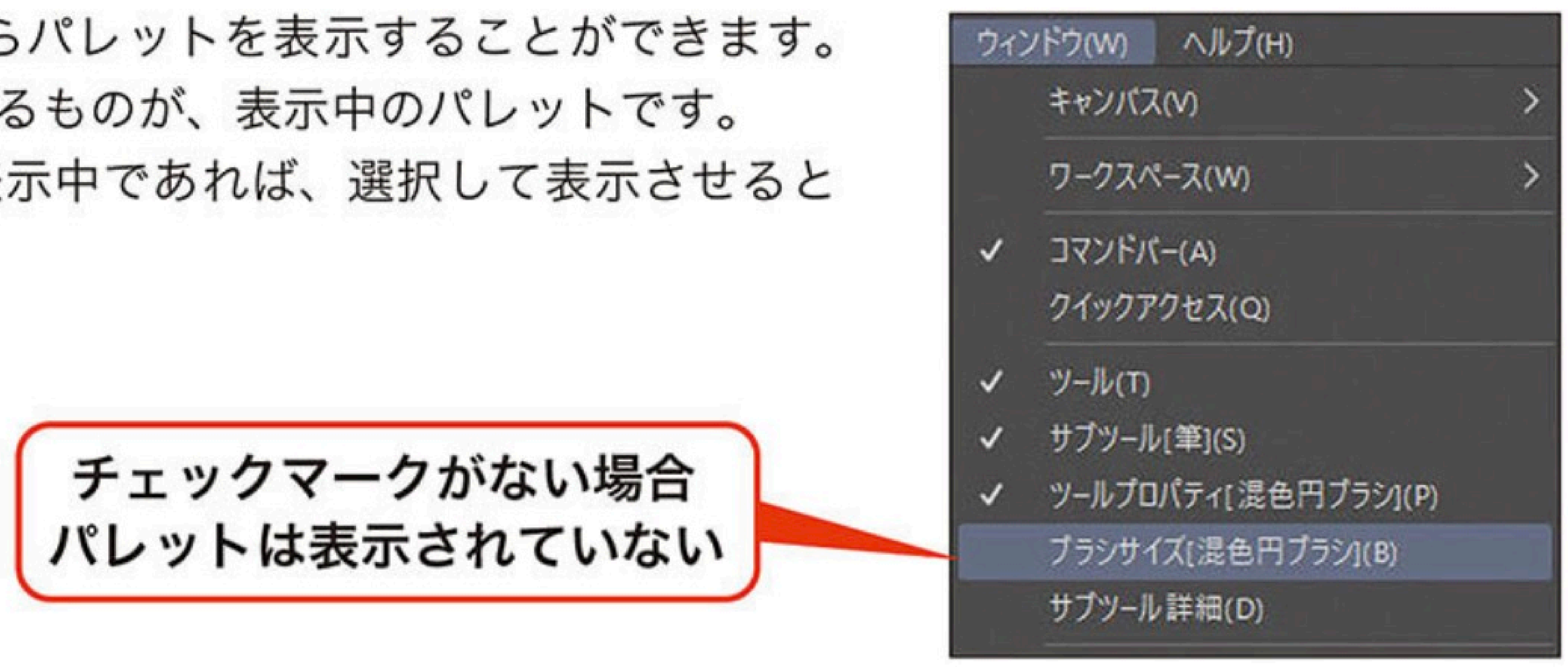
Part.1 基本設定

Q 008 見つからないパレットを表示したい

A ［ウィンドウ］メニューから、パレットを表示できます。

表示中のパレットを確認する

［ウィンドウ］メニューからパレットを表示することができます。項目にチェックがついているものが、表示中のパレットです。表示したいパレットが非表示中であれば、選択して表示させるとよいでしょう。



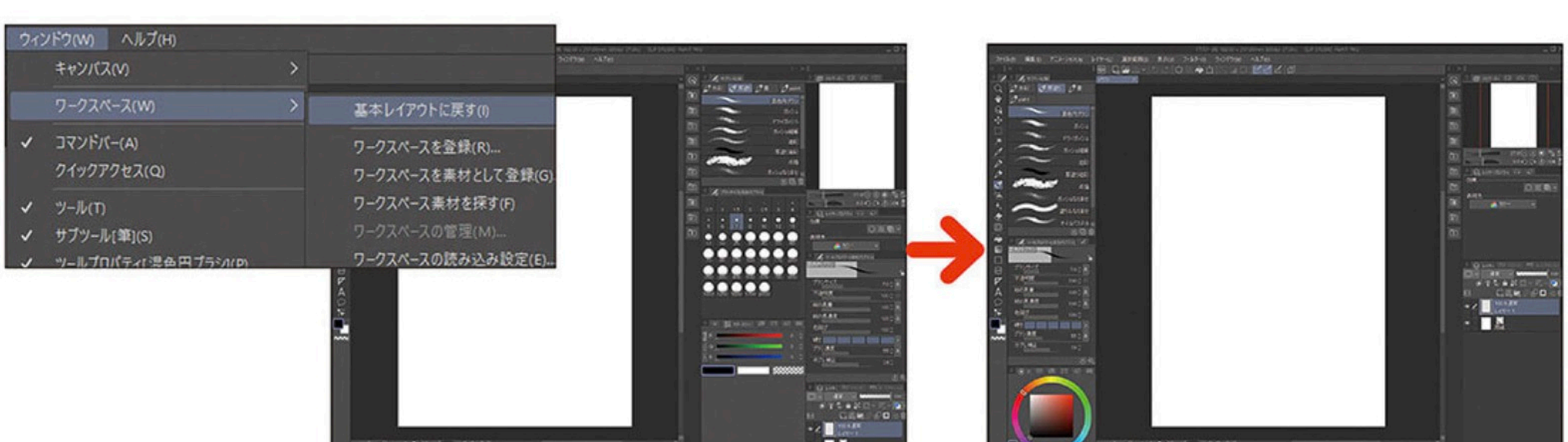
Part.1 基本設定

Q 009 パレットの位置を元に戻したい

A ［基本レイアウトに戻す］で初期状態に戻せます。

パレット位置を初期状態に戻す

［ウィンドウ］メニュー→［ワークスペース］→［基本レイアウトに戻す］で、パレットの位置を初期状態に戻すことができます。



Q 010 操作を取り消したい

A ［取り消し］で操作を取り消せます。

操作の取り消し

［編集］メニュー→［取り消し］で、操作を１段階前に戻すことができます。ショートカット Ctrl+Z を覚えておくと便利です。［取り消し］できる回数は［環境設定］で設定されています。



［取り消し］で戻せるので、失敗を恐れず線を引くことができます。

やり直し
［編集］メニュー→［やり直し］を選択すると、［取り消し］した操作を取り消し前に戻すことができます。



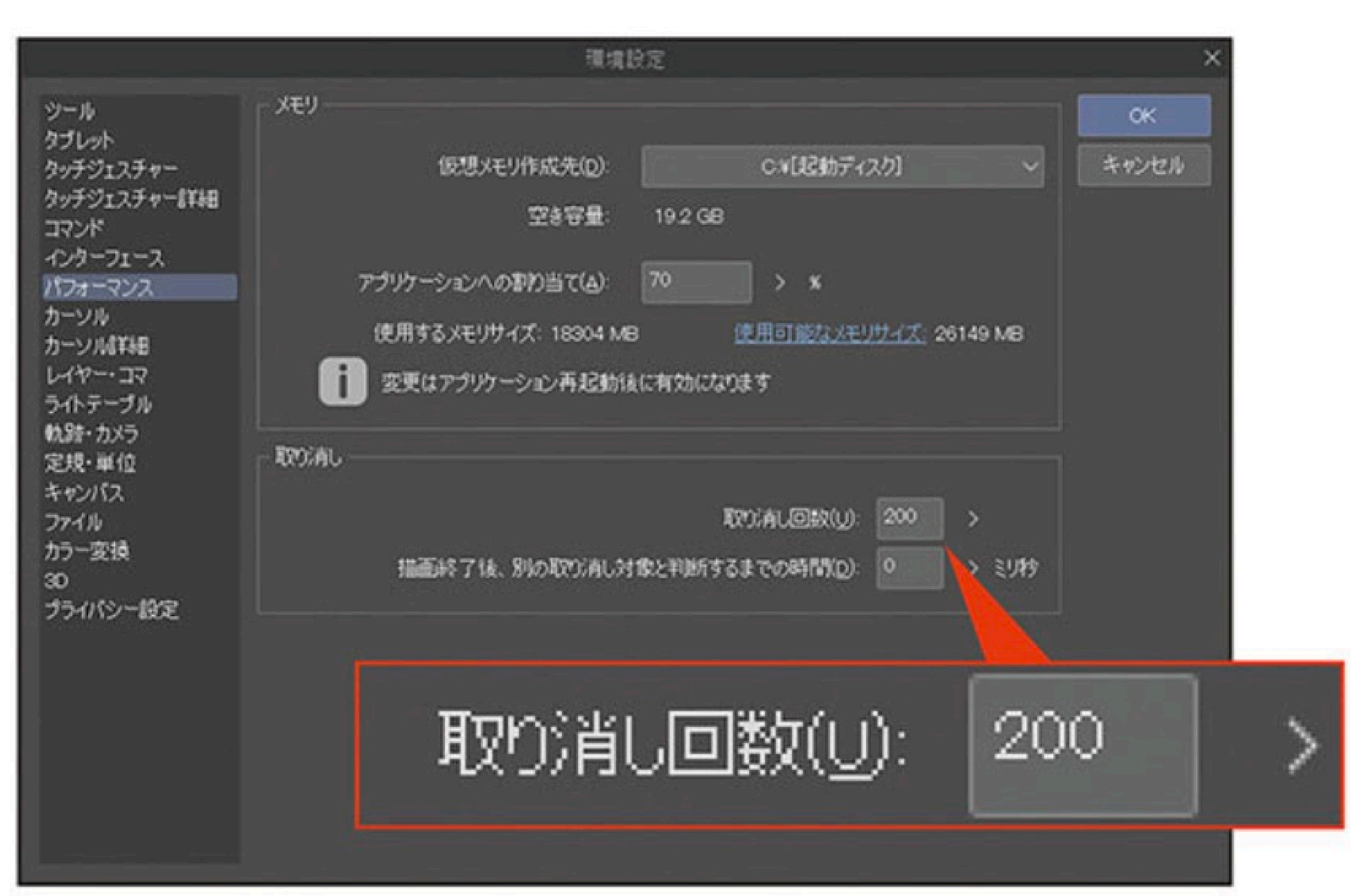
ショートカット

Ctrl + Z …… ［取り消し］

Ctrl + Y …… ［やり直し］



［コマンドバー］の矢印のマークからも［取り消し］［やり直し］を行うことができます。



［ファイル］（macOS ／ iPad 版では［CLIP STUDIO PAINT］）メニュー→［環境設定］→［パフォーマンス］カテゴリーにある［取り消し回数］で、取り消しできる回数を設定できます。

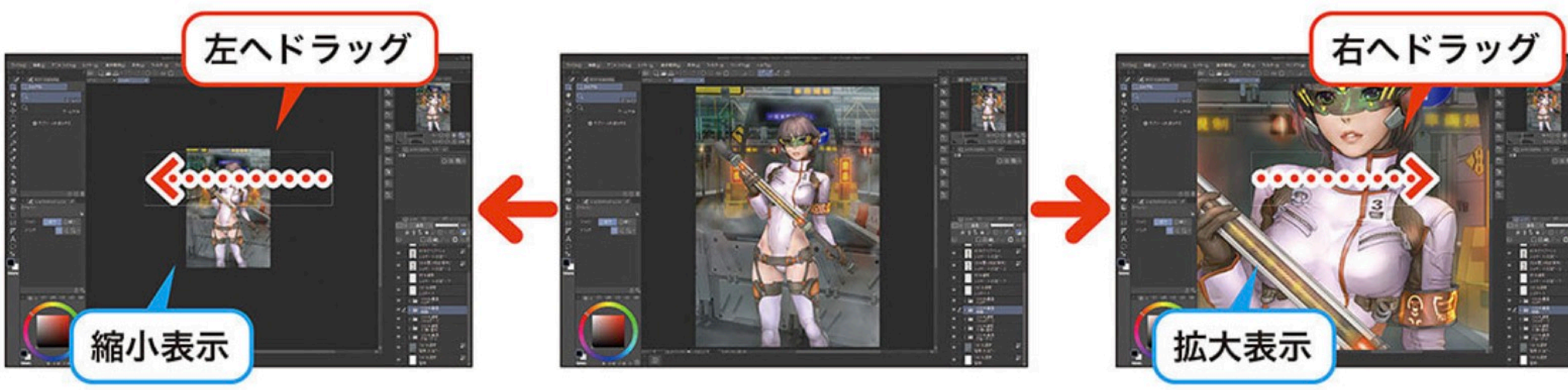
Q 011 キャンバス表示を拡大・縮小・回転したい

A [虫めがね]ツールや[ナビゲーター]パレットなどで表示を調整します。

● [虫めがね]ツール

[虫めがね]ツールでキャンバス表示の拡大・縮小が可能です。サブツールには[ズームイン]と[ズームアウト]があります。[ズームイン]でクリックすると拡大、[ズームアウト]でクリックすると縮小表示します。





ドラッグで拡大・縮小

[虫めがね]ツールでは、ドラッグ操作でキャンバス表示の拡大・縮小ができます。右へドラッグで拡大、左へドラッグで縮小表示します。

修飾キー

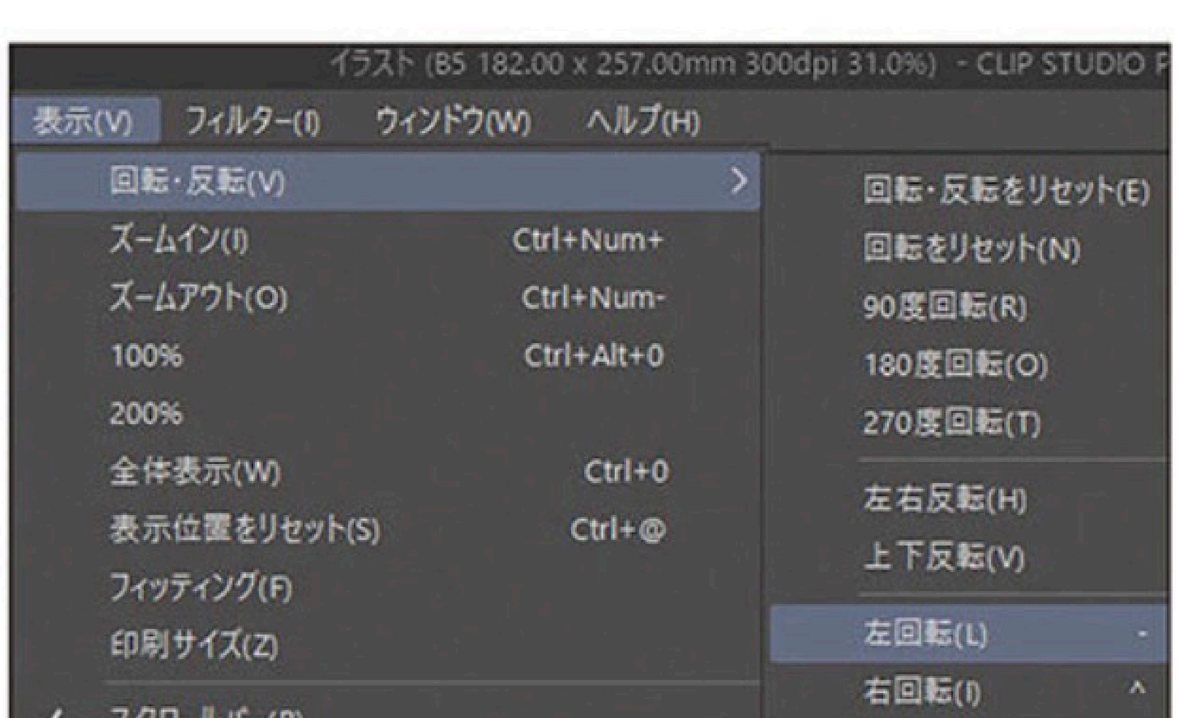
ほかのツールを使用中に修飾キーを入力することで、一時的に[虫めがね]ツールの[ズームイン][ズームアウト]を使えます。

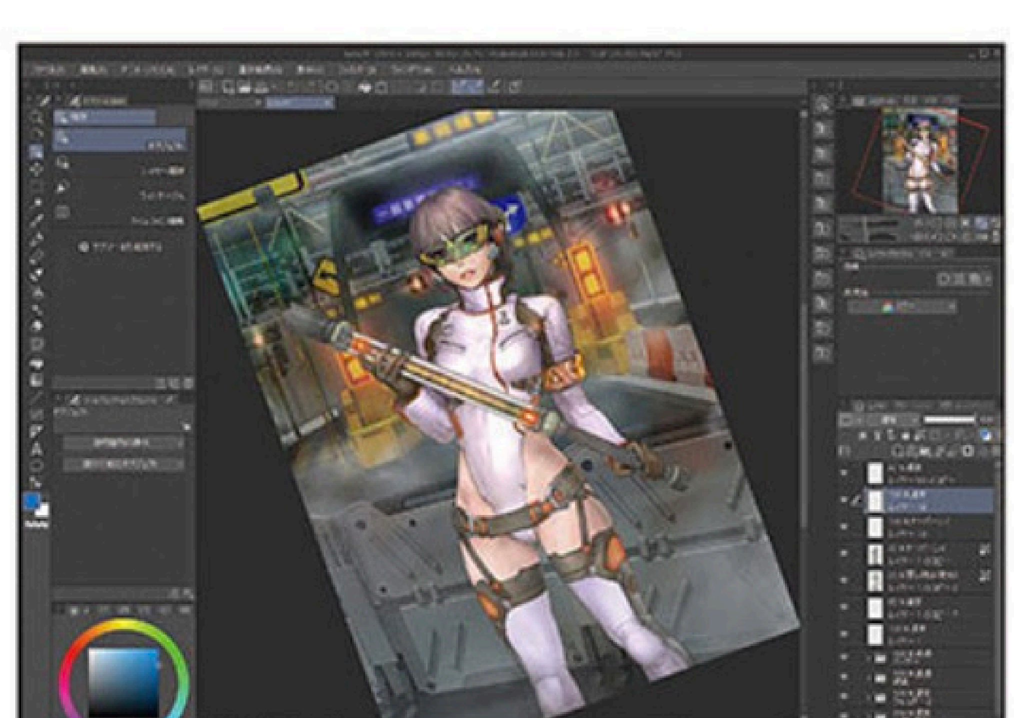
Ctrl + Space …… [ズームイン]

Alt + Space …… [ズームアウト]

● キャンバス表示を回転する

[表示]メニュー→[回転・反転]→[左回転]または[右回転]でキャンバス表示を回転することが可能です。ショートカットを使うと手早く回転できるので便利です。



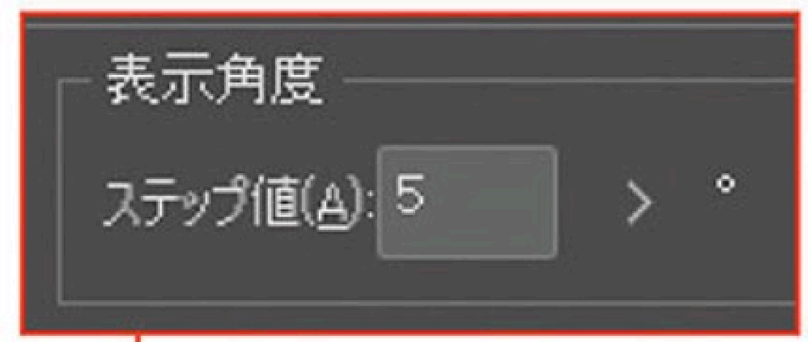


ショートカット

− …… [左回転]

^ …… [右回転]

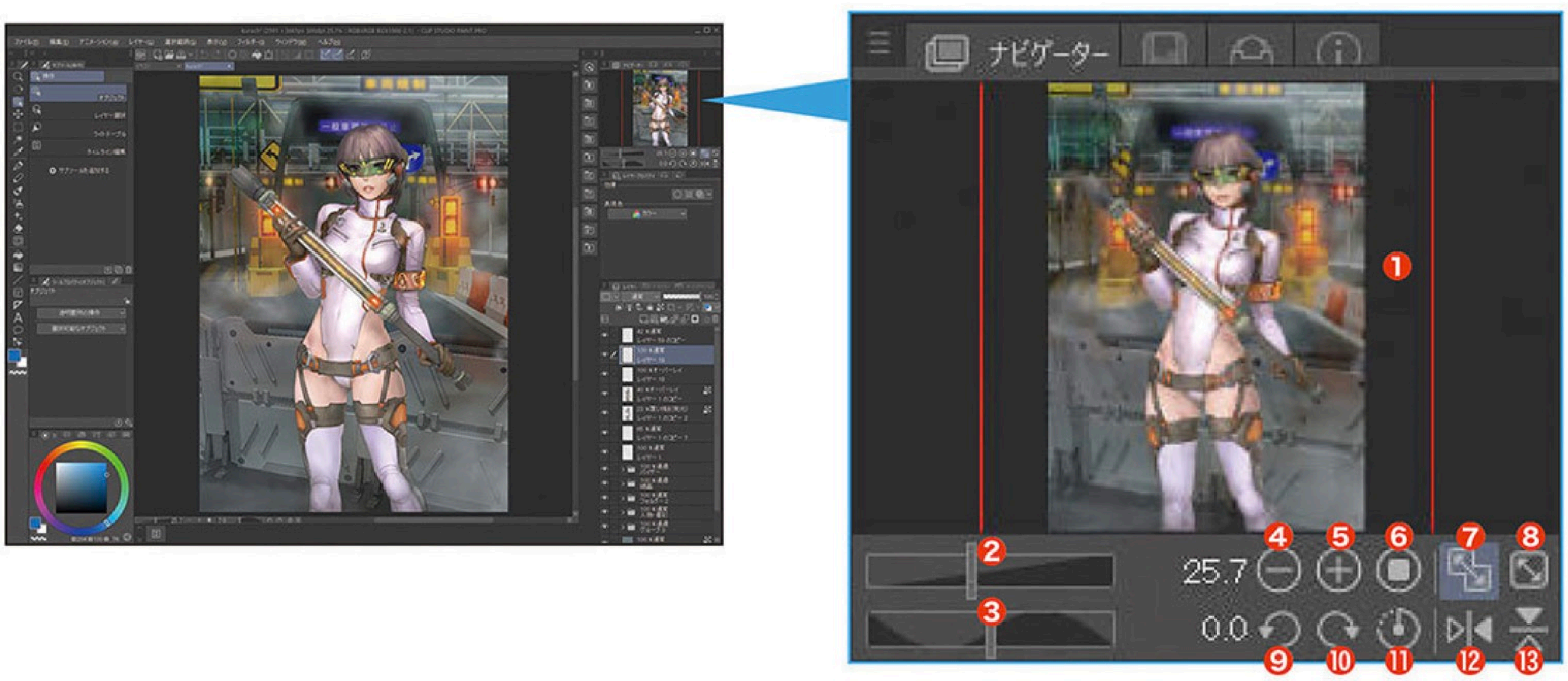




[左回転][右回転]で回転する角度は[ファイル]（macOS／iPad版では[CLIP STUDIO PAINT]）メニュー→[環境設定]→[キャンバス]にある[表示角度]より設定できます。

[ナビゲーター]パレット

[ナビゲーター]パレットは、キャンバス表示の調整ができるパレットです。



❶イメージプレビュー
キャンバス全体がプレビュー表示されます。

❷拡大・縮小スライダー
キャンバス表示の拡大・縮小をスライダーで調整します。

❸回転スライダー
キャンバス表示の角度をスライダーで調整します。

❹ズームアウト
キャンバス表示を縮小します。

❺ズームイン
キャンバス表示を拡大します。

❻ 100%
キャンバスが100%で表示されます。

❼フィッティング
オンにすると、ウィンドウに合わせてキャンバス全体が収まるように表示されます。ウィンドウの幅を拡げると、キャンバス表示も連動します。

❽全体表示
ウィンドウに合わせてキャンバス全体が収まるように表示されます。ウィンドウの幅を変えても連動しません。

❾左回転
キャンバス表示を左に回転します。

❿右回転
キャンバス表示を右に回転します。

⓫回転をリセット
回転したキャンバス表示を元に戻します。

⓬左右反転
オンにするとキャンバス表示を左右反転します。元に戻したいときは、再度クリックします。

⓭上下反転
オンにするとキャンバス表示を上下反転します。元に戻したいときは、再度クリックします。

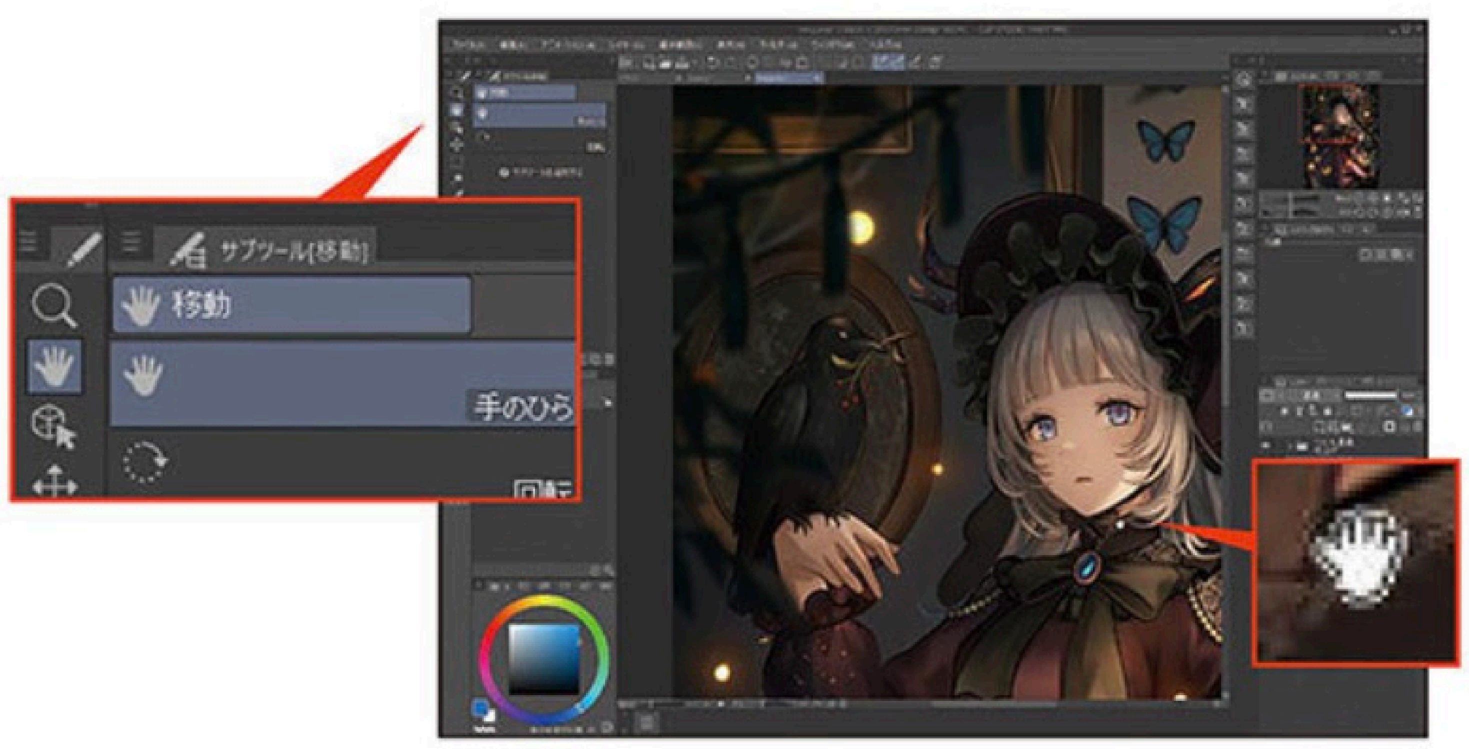
Part.1 基本設定

Q 012 キャンバスの表示位置を動かしたい

A ［手のひら］で表示位置を動かせます。

［手のひら］

［移動］ツール→［手のひら］でドラッグすると表示位置を動かすことができます。



［手のひら］を使用中はカーソルが手の形になります。

修飾キー

ほかのツールを使用中に修飾キーを入力することで、一時的に［手のひら］を使えます。

Space ……［手のひら］

Part.1 基本設定

Q 013 キャンバス表示を元に戻したい

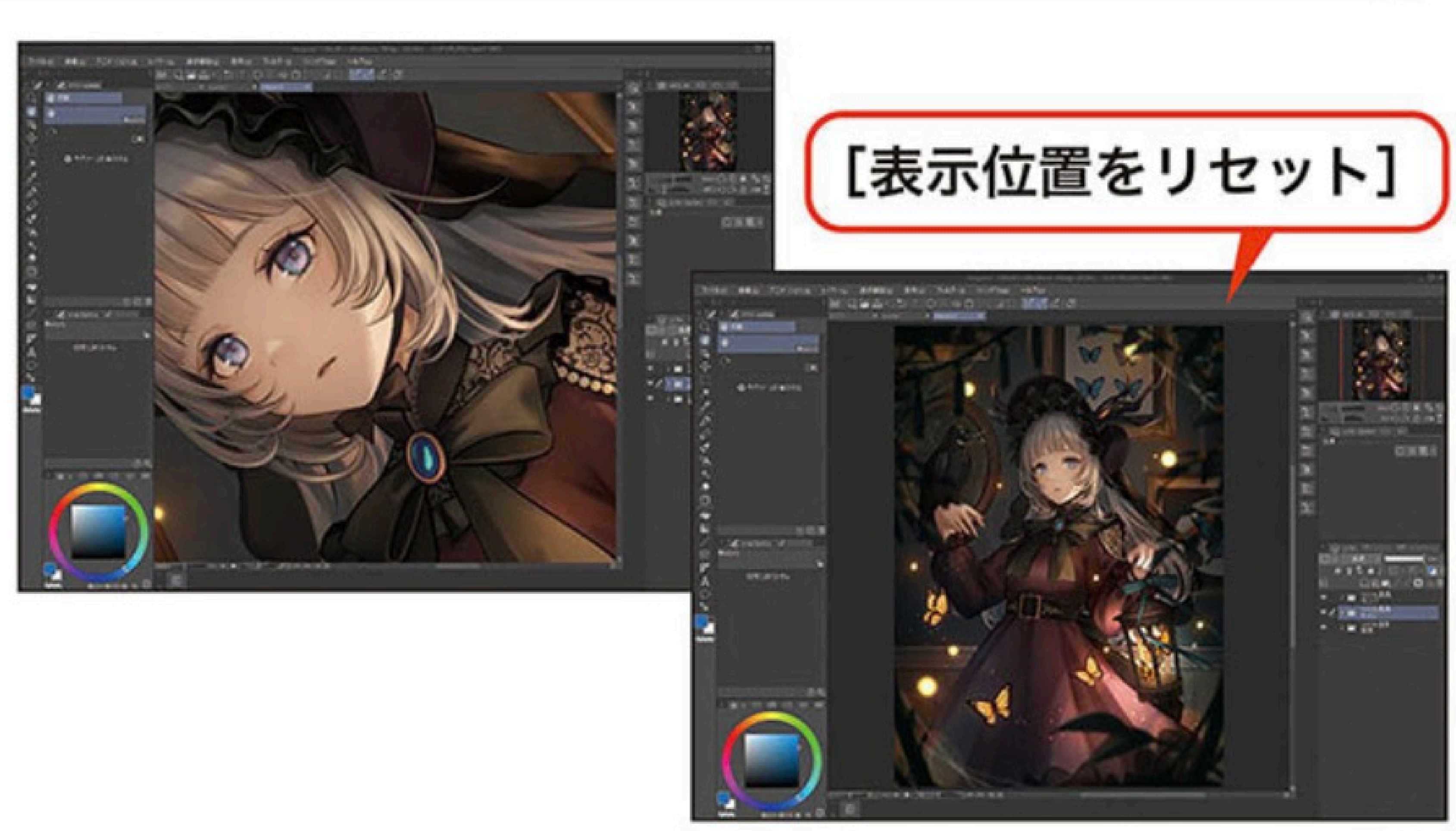
A ［表示位置をリセット］で元の表示に戻せます。

表示を元に戻す

［表示］メニュー→［表示位置をリセット］で、拡大縮小した表示や回転・反転した表示を元に戻すことができます。

ショートカット

Ctrl + @ ……［表示位置をリセット］



Q 014 どんなツールがあるか知りたい

A 各ツールの［サブツール］パレットで概要を解説します。



［虫めがね］ツール

キャンバス表示を拡大・縮小するツールです。（→ P.20）



［手のひら］ツール

キャンバスの表示位置を動かすツールです。（→ P.22）



［操作］ツール

［操作］ツールにある［オブジェクト］は定規やベクター線などを編集するサブツールです。［レイヤー選択］はレイヤーを探すときに使います。



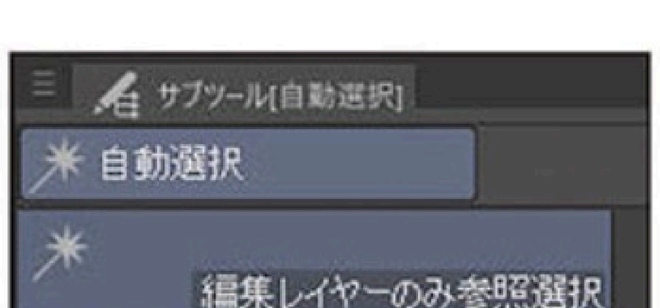
［レイヤー移動］ツール

レイヤーの描画部分を動かす［レイヤー移動］のほか、トーンの網点を動かす［トーン柄移動］などのサブツールがあります。



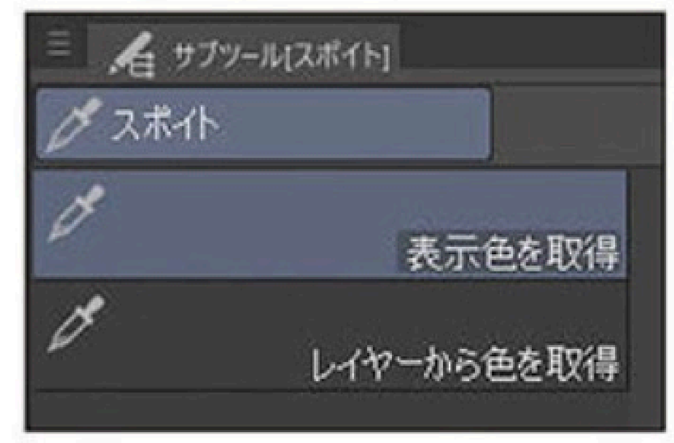
［選択範囲］ツール

選択範囲を作成するためのさまざまなサブツールがあります。（→ P.86）



［自動選択］ツール

［自動選択］ツールは、クリックした箇所の色の領域で選択範囲を作成します。（→ P.87）



［スポイト］ツール

キャンバス上の色を取得して描画色にすることができます。（→ P.51）



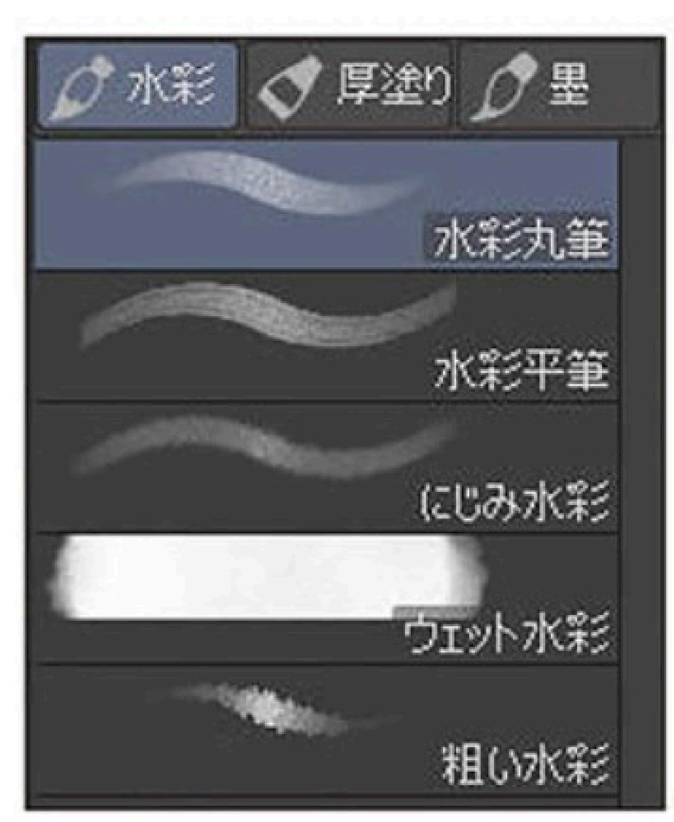
［ペン］ツール

くっきりした線を描くときに使うツールです。（→ P.27）



［鉛筆］ツール

鉛筆のような線を引くことができるツールです。（→ P.28）



［筆］ツール

水彩塗りや厚塗りなどの彩色に使えるサブツールが揃っています。（→ P.29）



［エアブラシ］ツール

スプレーを吹き付けて描画するタイプの描画系ツールです。（→ P.31）



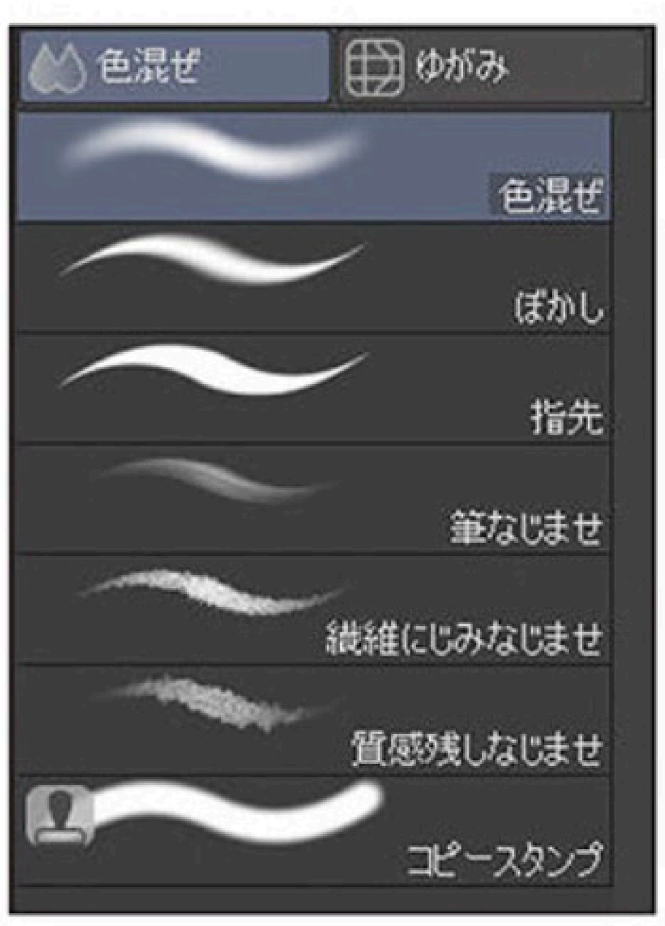
［消しゴム］ツール

描画部分を消すためのツールです。くっきりしたストロークの［硬め］、ぼんやりとした［軟らかめ］などを使い分けます。ほかにベクター線を消すときに便利な［ベクター用］などがあります（→ P.60）。



［デコレーション］ツール

さまざまな模様やパターンを描くのに便利な描画系ツールです（→ P.31）。



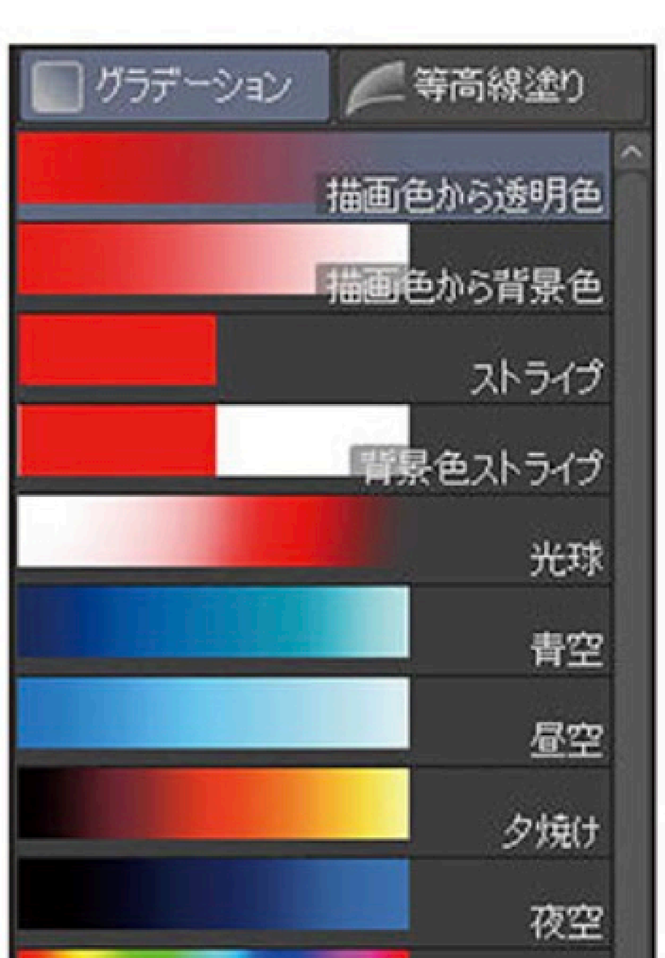
［色混ぜ］ツール

［色混ぜ］グループ（→ P.72）のサブツールは色の境界をなじませます。キャンバス上に描かれた色を混ぜるときに使います。［ゆがみ］グループ→［ゆがみ］は、画像の形をゆがませます。（→ P.99）



［塗りつぶし］ツール

クリックした部分の色の範囲を参照して塗りつぶします。（→ P.63）



［グラデーション］ツール

グラデーションを作成するツールです。［描画色から透明色］と［描画色から背景色］が基本です（→ P.84）。



［図形］ツール

直線や曲線、円、長方形、多角形といった図形を描けるサブツールが揃っています。（→ P.134）。



［コマ作成］ツール

マンガのコマを作成するためのツールです。



［定規］ツール

直線を描くための［直線定規］（→ P.123）、平行線や放射状の線を描くのに役立つ［特殊定規］（→ P.128）、左右対称の絵を描ける［対称定規］（→ P.126）など、さまざまな定規があります。



［テキスト］ツール

文字を入力するツールです。（→ P.102）



［フキダシ］ツール

マンガのフキダシを作成するためのツールです。



［線修正］ツール

制御点編集用の［制御点］（→ P.119）など、ベクター線を編集するためのサブツールが用意されています。

Q 015 ツールの設定を変えたい

A ［ツールプロパティ］パレットで設定を変更できます。

●［ツールプロパティ］パレット

［ツールプロパティ］パレットは、選択しているサブツールの基本的な設定が表示されるパレットです。



ロック
ロックをオンにするとサブツールの設定が保持されます。ロック中も設定を変えることはできますが、別のサブツールを選択した後で再度ロック中のサブツールを選択すると、ロックしたときの設定に戻ります。

機能拡張
機能拡張の設定がある場合、■をクリックするとさらに詳細な設定が表示されます。

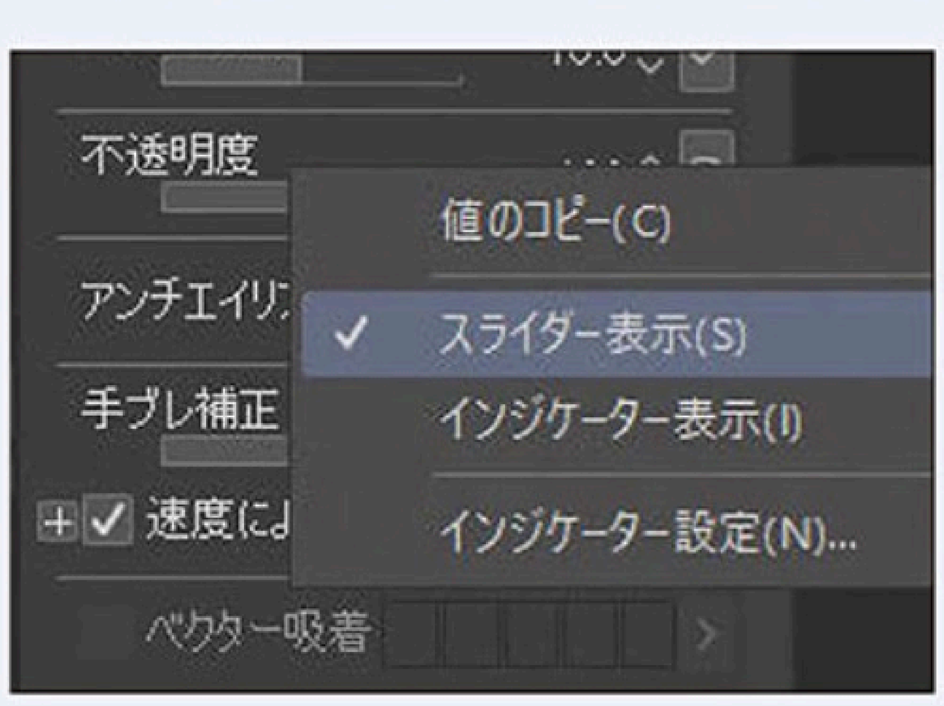


初期設定
サブツールの設定を初期設定に戻します。

サブツール詳細
［サブツール詳細］パレットを開きます。

TIPS 設定値の表示

設定値の表示方法にはスライダー表示やインジケーター表示、数値表示などがあります。スライダー表示とインジケーター表示は右クリックから切り替えることができます。



スライダー表示



インジケーター表示





インジケーターの値は右クリック→［インジケーター設定］で設定することが可能です。

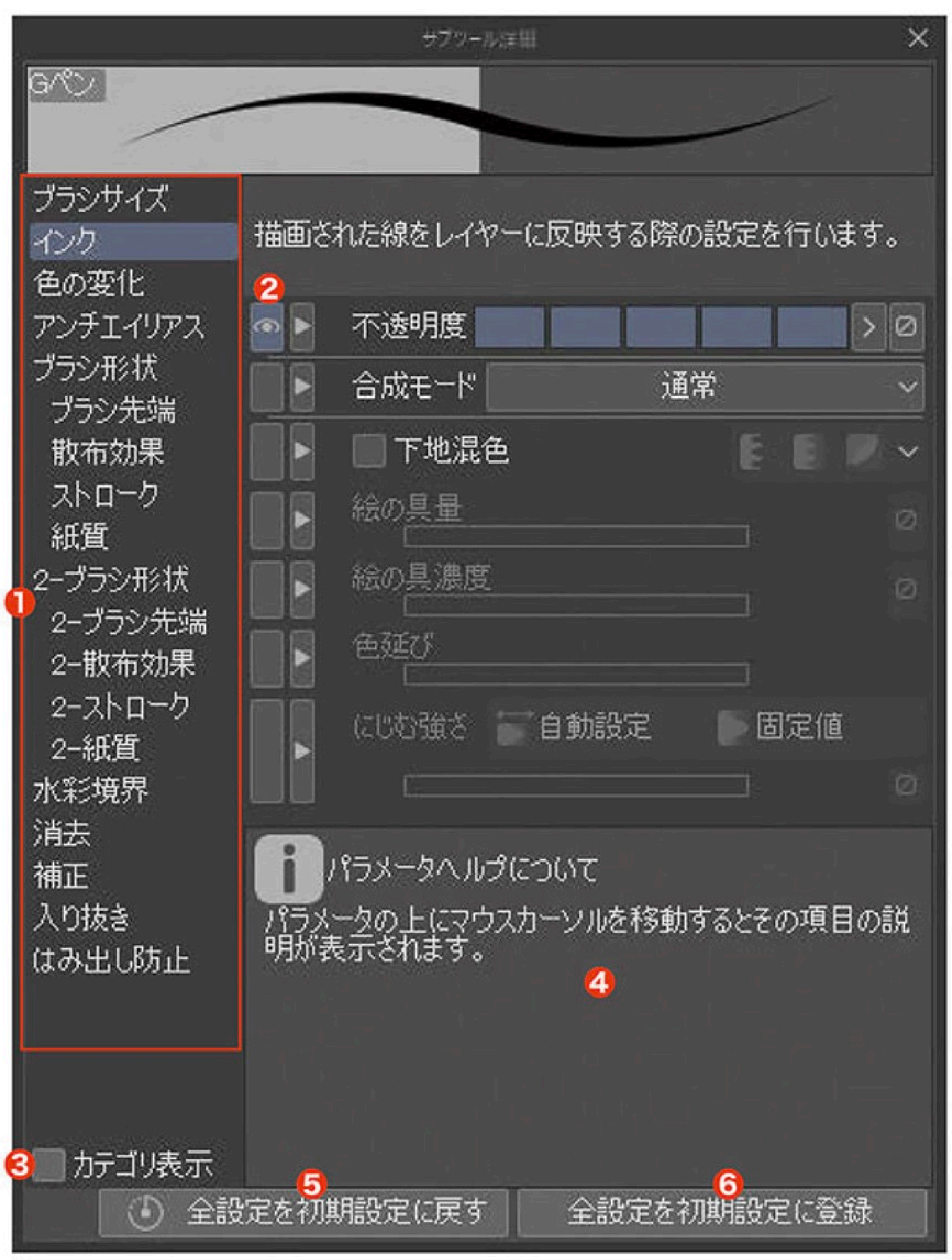
Q 016 さらに詳しくツールを設定したい

A ［サブツール詳細］パレットで細かく設定することができます。

［サブツール詳細］パレット

サブツールの設定をより詳細に変更したいときは、［サブツール詳細］パレットで設定します。
［サブツール詳細］パレットを開くには、［ツールプロパティ］の［サブツール詳細］をオンにするか、［ウィンドウ］メニュー→［サブツール詳細］を選択します。
設定はカテゴリーで分類分けされています。





❶カテゴリー
設定項目のカテゴリーが表示されます。

❷ツールプロパティに表示する
目のアイコンがついた設定は［ツールプロパティ］パレットに表示されます。

❸カテゴリ表示
オンにすると［ツールプロパティ］パレットの設定項目にカテゴリー名が表示されます。

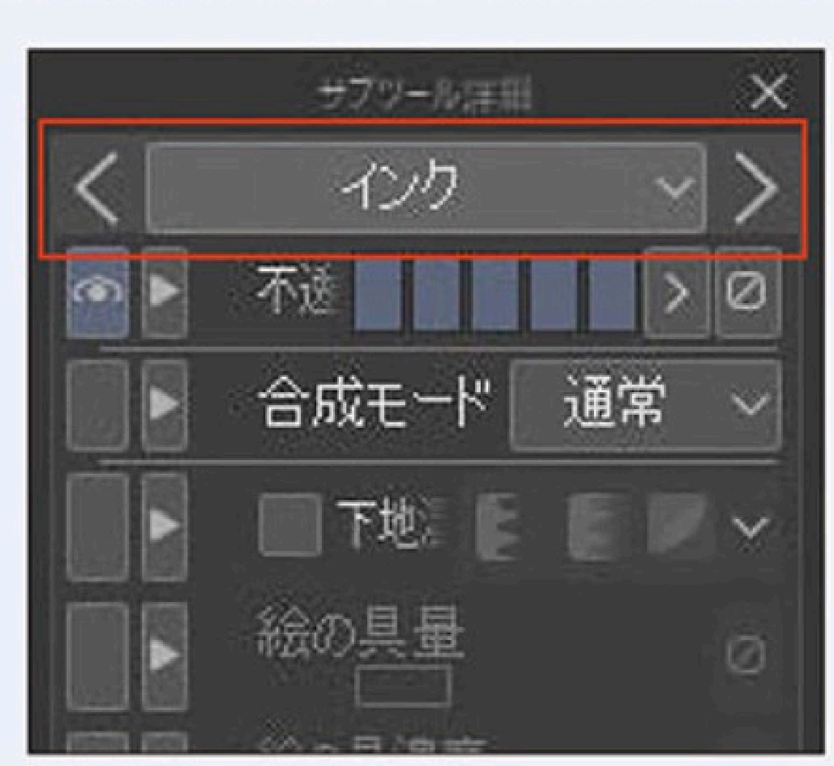
❹情報表示
設定項目に関するヒントやプレビューなどが表示されます。

❺全設定を初期設定に戻す
すべての設定を初期設定に戻します。

❻全設定を初期設定に登録
変更した設定を初期設定として登録します。

TIPS 幅がせまいときのカテゴリー

［サブツール詳細］パレットの横幅が狭い場合は、上部にカテゴリーが表示されます。

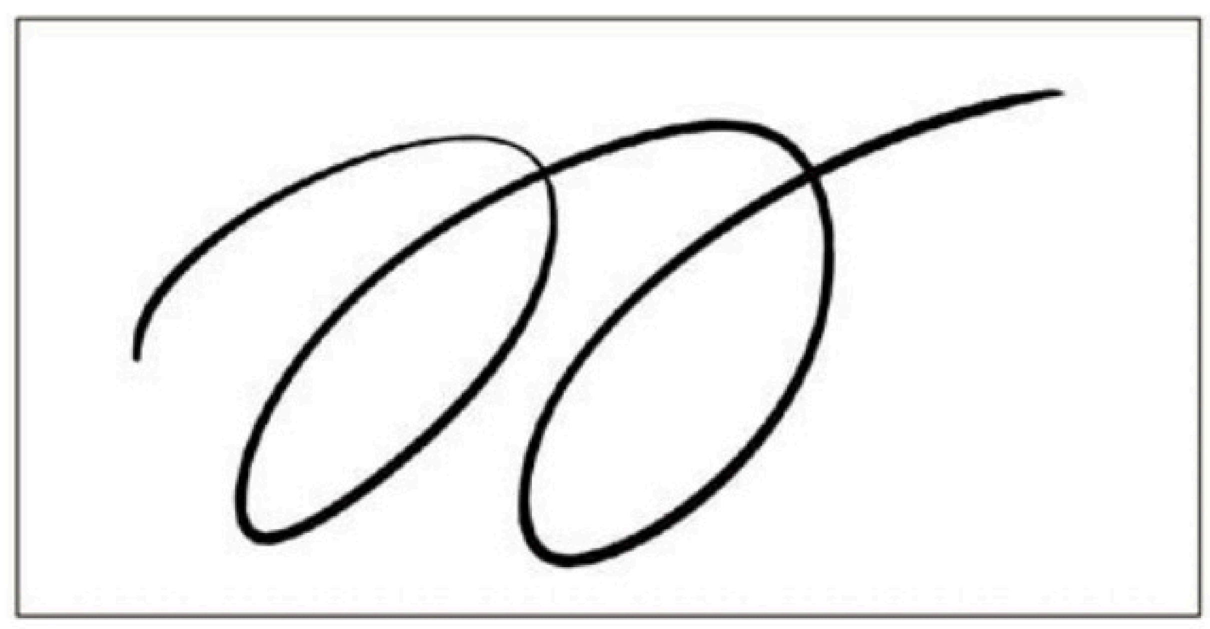


Q 017 代表的な描画系ツールを知りたい

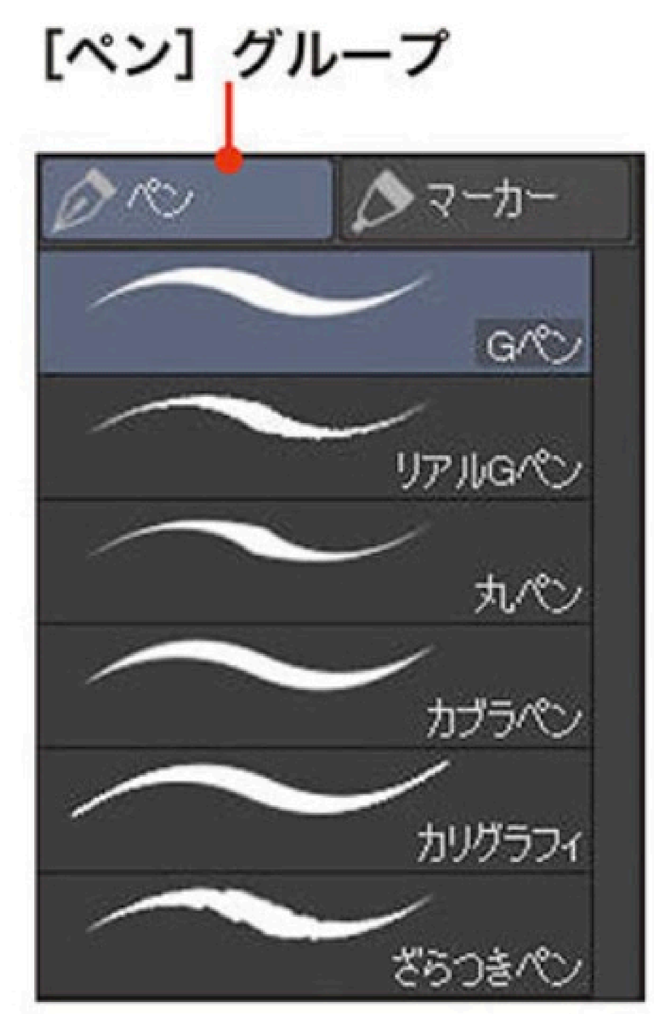
A 描画系ツールからよく使われるサブツールを紹介します。

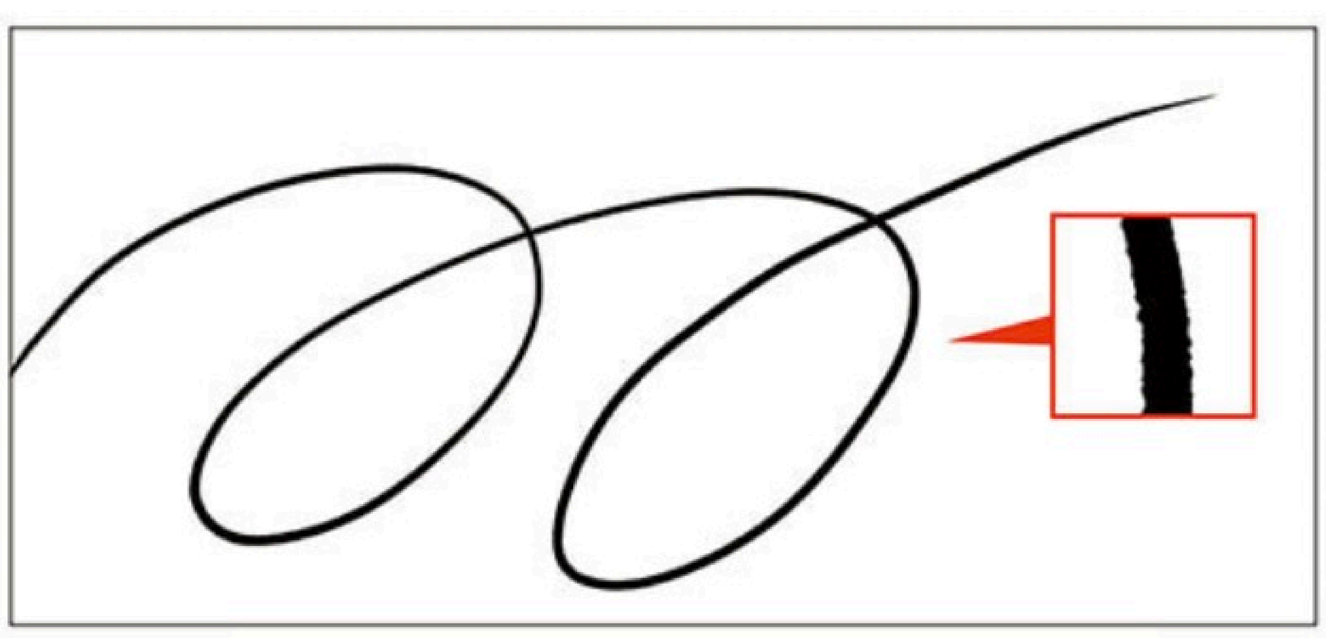
● [ペン] ツール→ [ペン] グループ

[ペン] ツールは、ストロークに濃淡が出ないため、くっきりした線を引くのに向いています。[ペン] グループのサブツールは、筆圧を変えることで太さに強弱をつけられるのが特徴です。

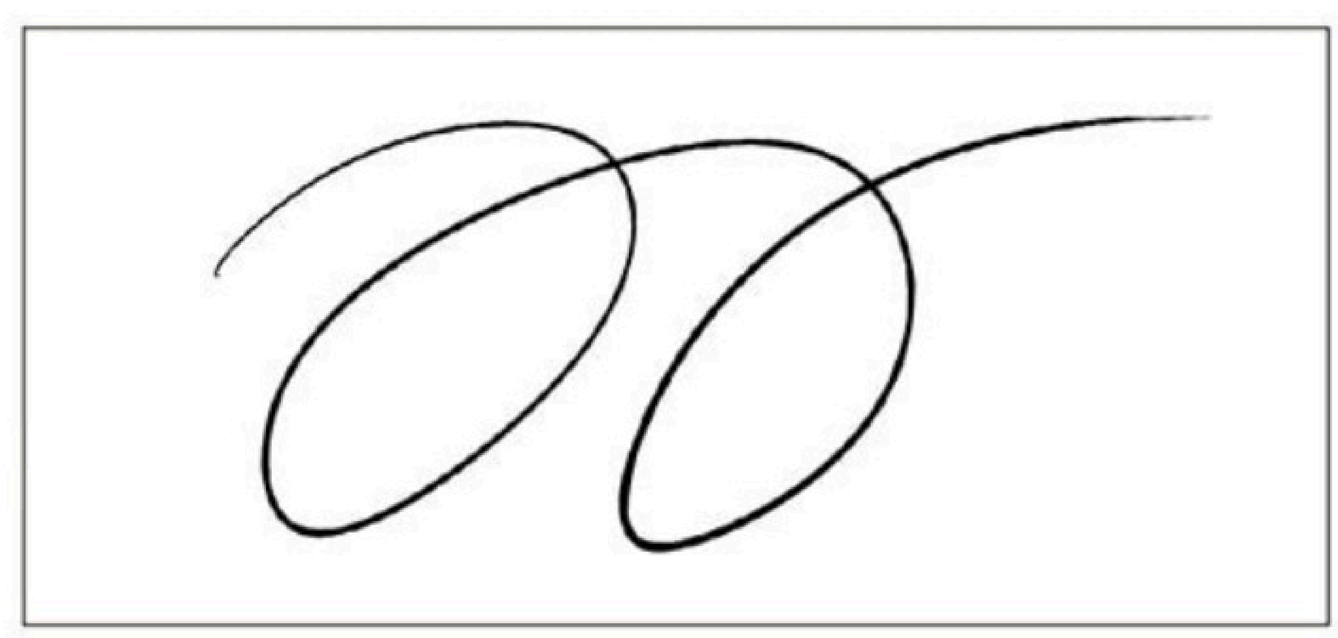


[G ペン]
線の太さに強弱をつけやすい標準的なサブツールです。筆圧で細い線と太い線を描き分けることができます。





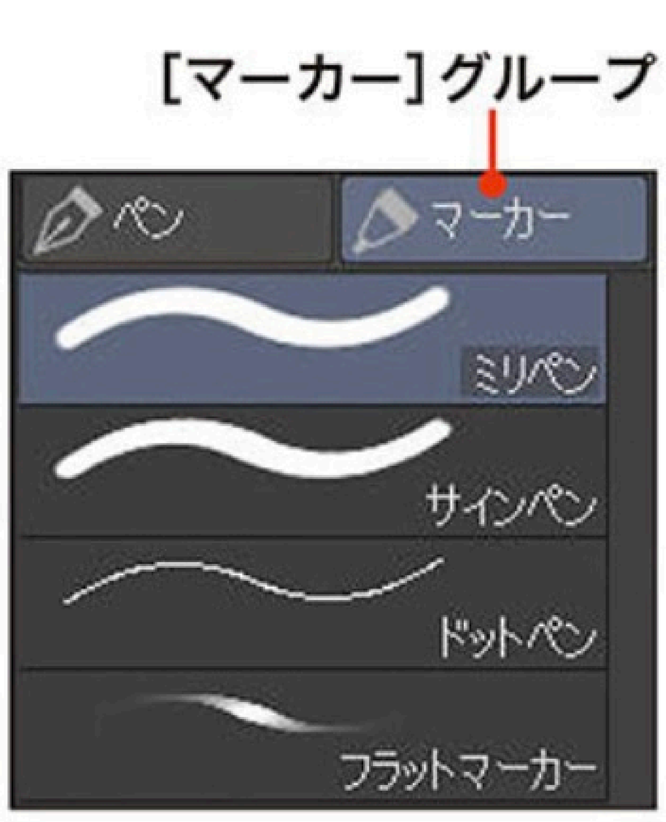
[リアル G ペン]
ストロークにざらざらした質感が出るためアナログ風の描線になります。

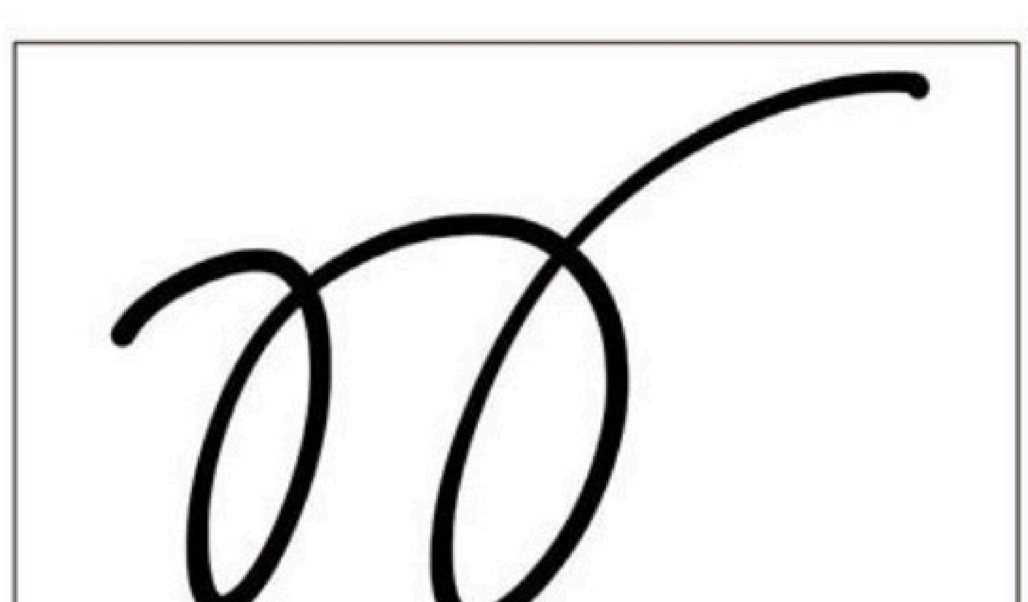


[丸ペン]
[G ペン] に比べると線が太くなりにくいため、細い線で描き込むときに使いやすいサブツールです。

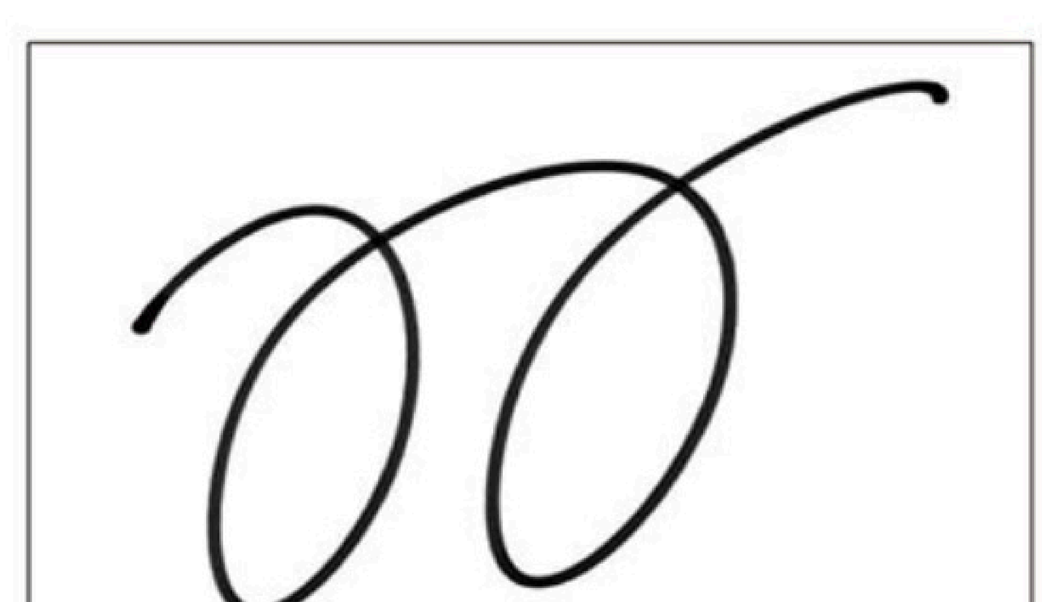
● [ペン] ツール→ [マーカー] グループ

[マーカー] グループのサブツールは、筆圧による強弱がつきにくいのが特徴です。マジックのような均一な描線を描きたいときに使います。





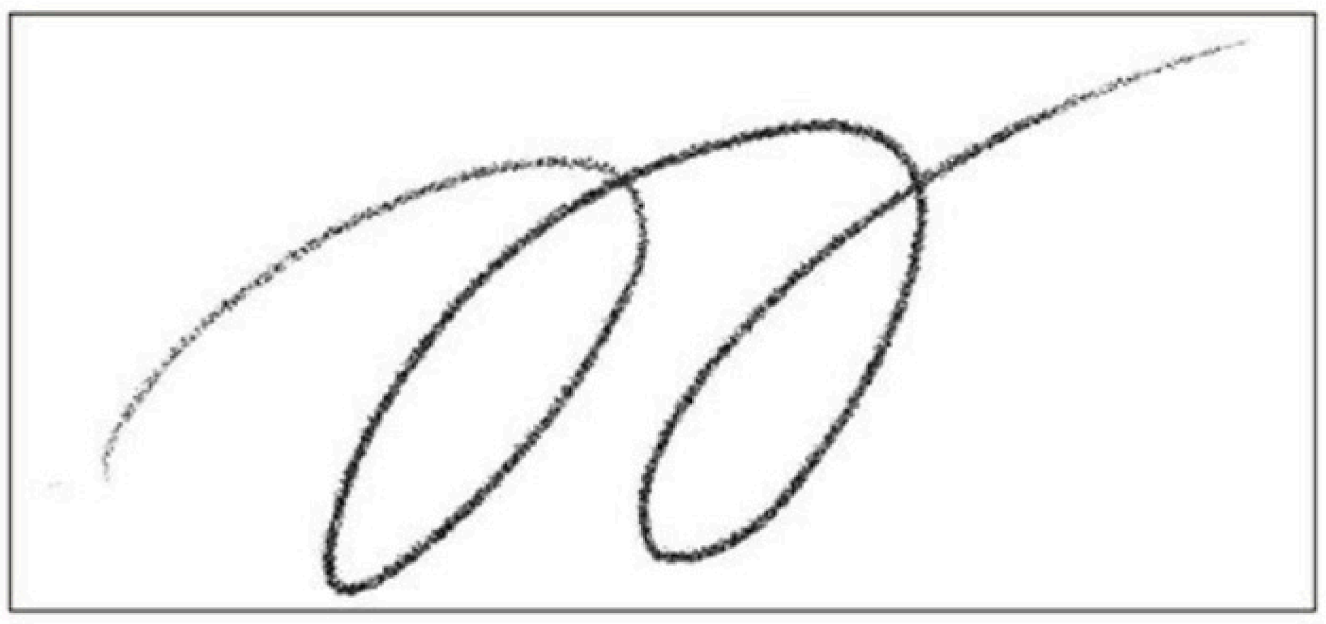
[ミリペン]
標準的な [マーカー] グループのサブツールです。



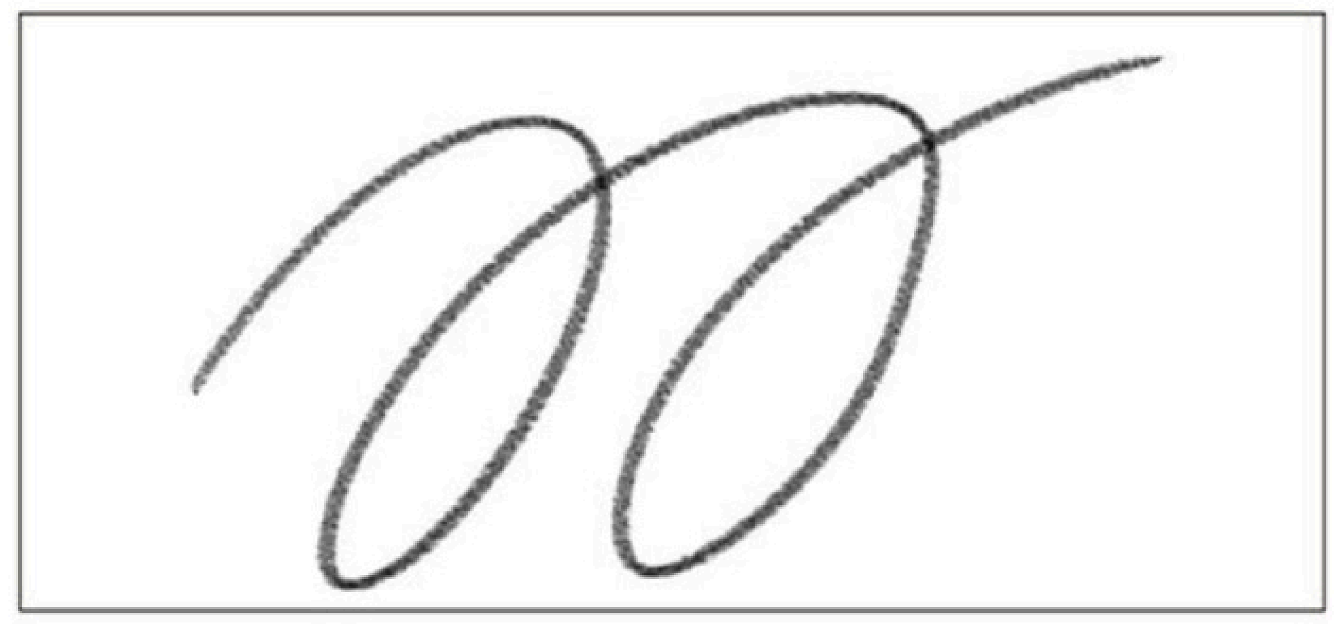
[サインペン]
サインペンのようにやや太さに強弱がつくサブツールです。

●［鉛筆］ツール→［鉛筆］グループ

［鉛筆］ツールは、筆圧による太さの強弱が可能です。
［ペン］ツールと異なり濃淡も出せるので、淡い描線を描くことができます。



［鉛筆］
描線に紙の質感が出るため、リアルな鉛筆のような描き味になります。



［シャーペン］
［鉛筆］よりなめらかな描線が持ち味のサブツールです。

TIPS ペンを寝かせたときの［鉛筆］

鉛筆を寝かせて塗るような表現が可能です。



［鉛筆］グループ

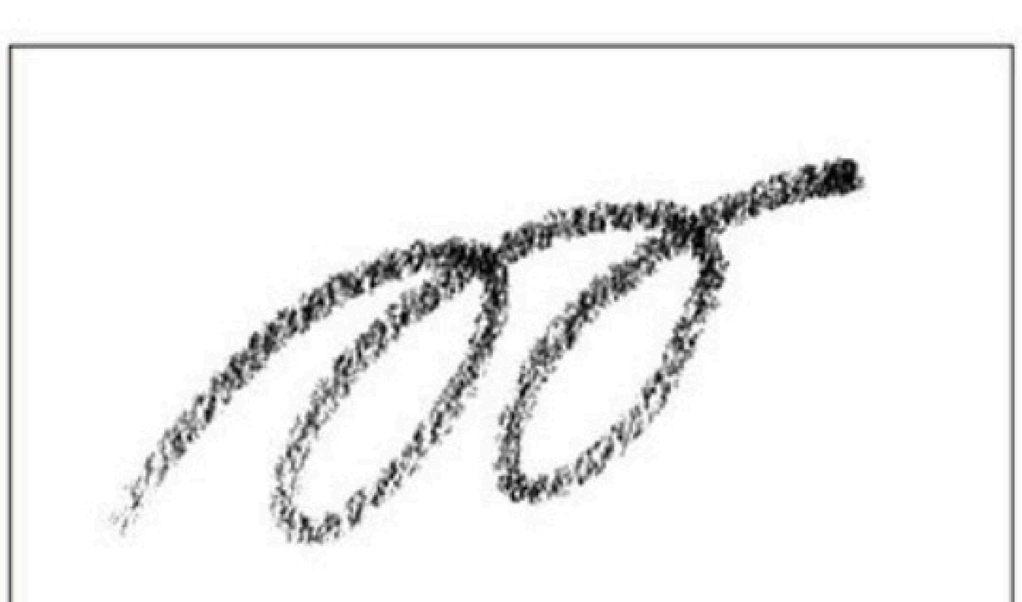


●［鉛筆］ツール→［パステル］グループ

［パステル］グループには、凸凹のある紙に描いたような質感を出せる［木炭］や［クレヨン］などのサブツールがあります。



［木炭］
木炭デッサンのような線を描けるサブツールです。



［クレヨン］
クレヨンのようなやわらかい印象の描線を描けます。

［パステル］グループ

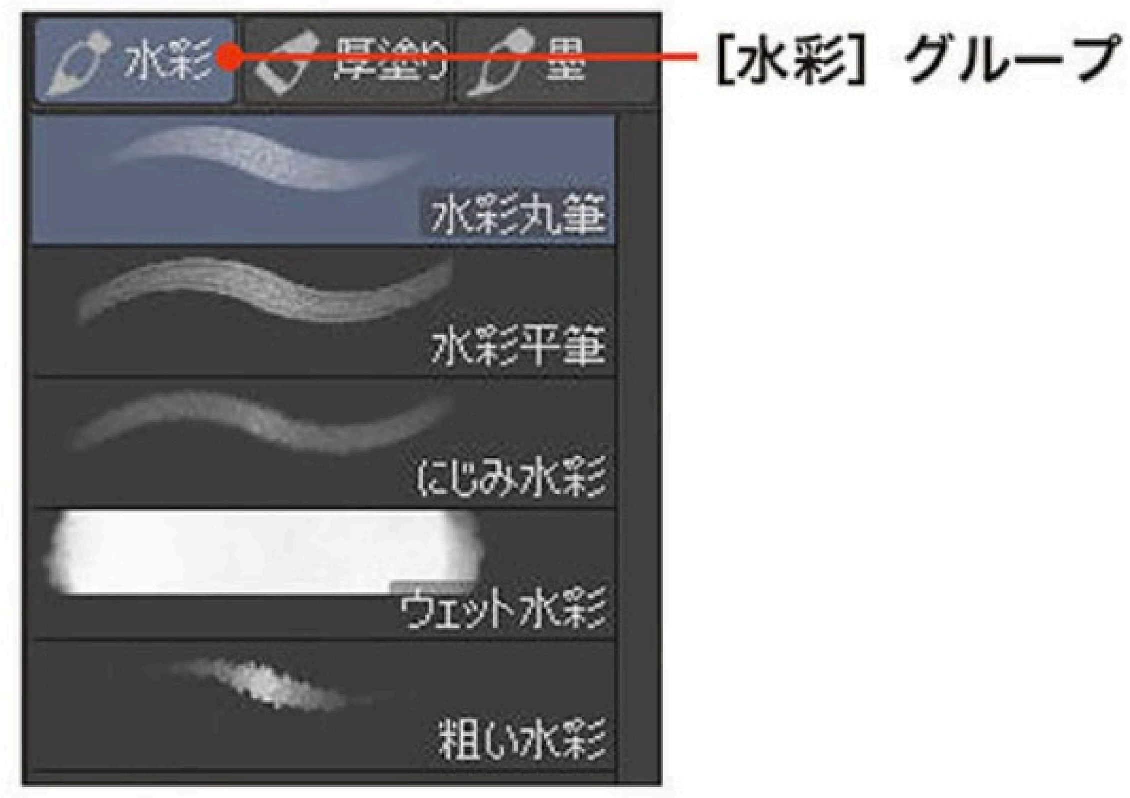


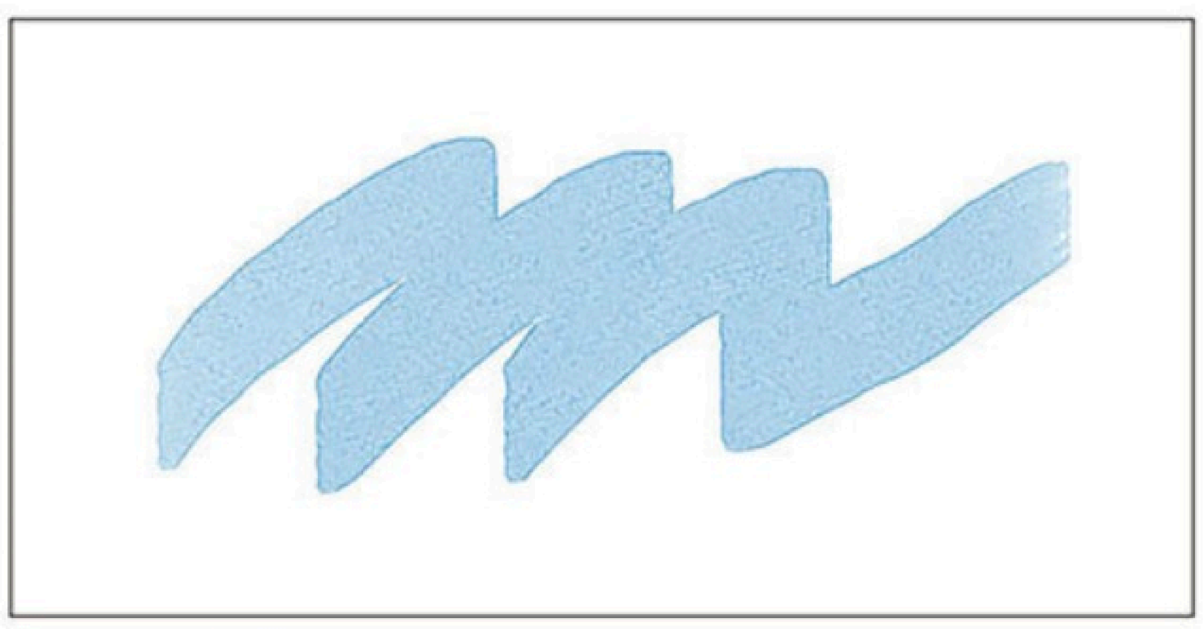
［筆］ツール→［水彩］グループ

［筆］ツールの［水彩］グループには、水彩絵の具で描画したような表現ができるサブツールが揃っています。

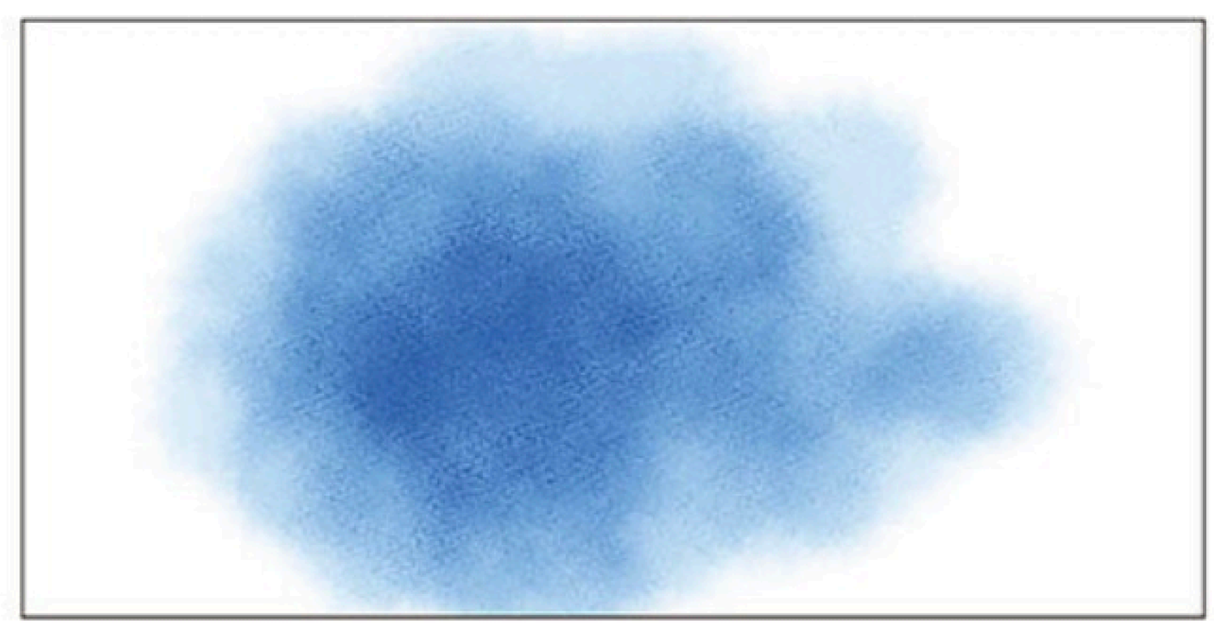


［水彩丸筆］
筆先が丸い水彩ブラシです。画用紙に水彩絵の具で描いたような表現が可能です。

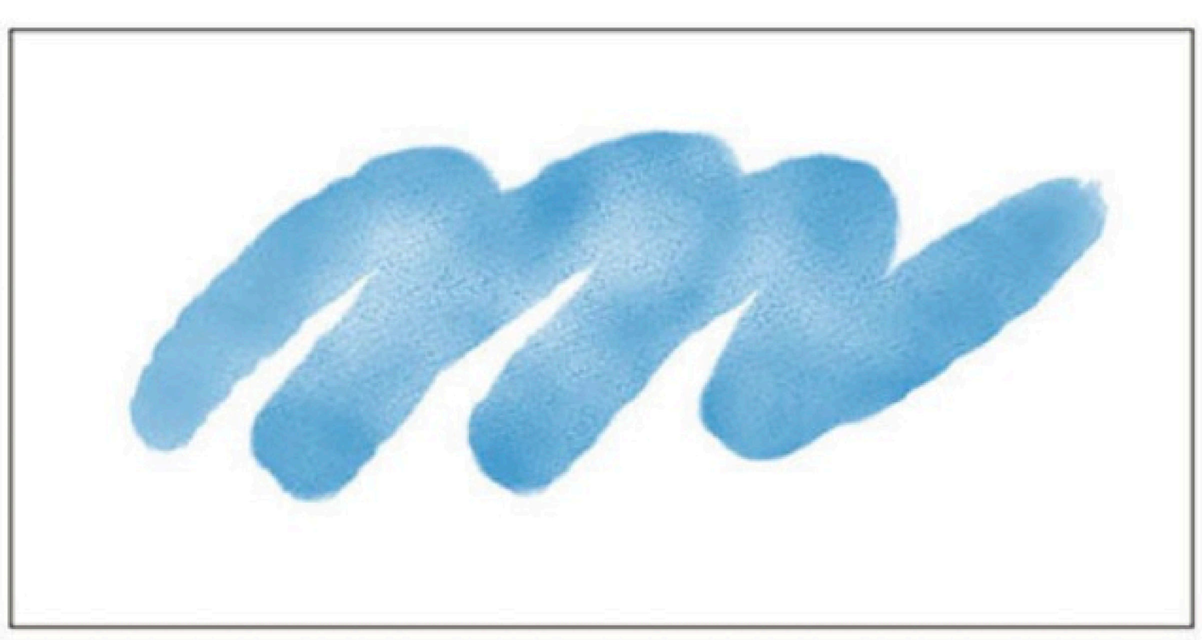




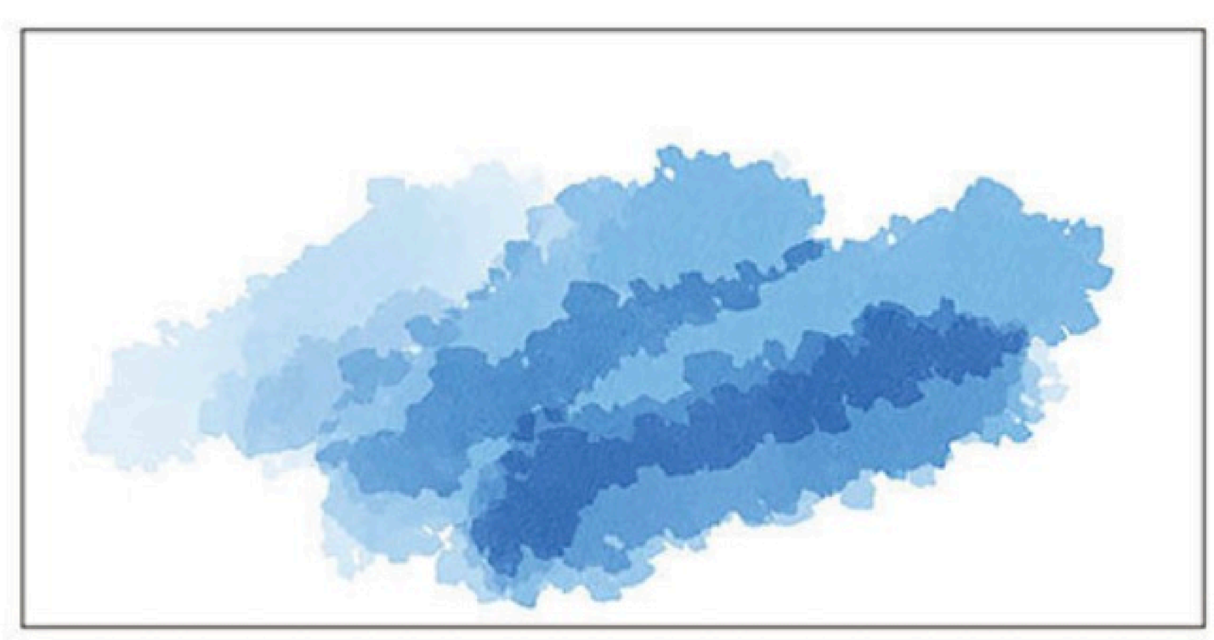
［水彩平筆］
筆先が平筆タイプの水彩ブラシです。



［にじみ水彩］
水を張った画用紙に絵の具をにじませたような表現ができる水彩ブラシです。



［ウェット水彩］
水を多く含んだ筆で水彩絵の具を塗ったような濃淡が出ます。



［粗い水彩］
エッジにギザギザが出る水彩ブラシです。

［スプラッシュ水彩］
飛沫のような部分ができたり描画色と微妙に異なる色が混ざったりします。水彩画風の質感を手早く表現できます。



● ［筆］ツール→［厚塗り］グループ

［厚塗り］グループには、厚く絵の具を重ねたような表現ができる彩色用のサブツールが揃っています。

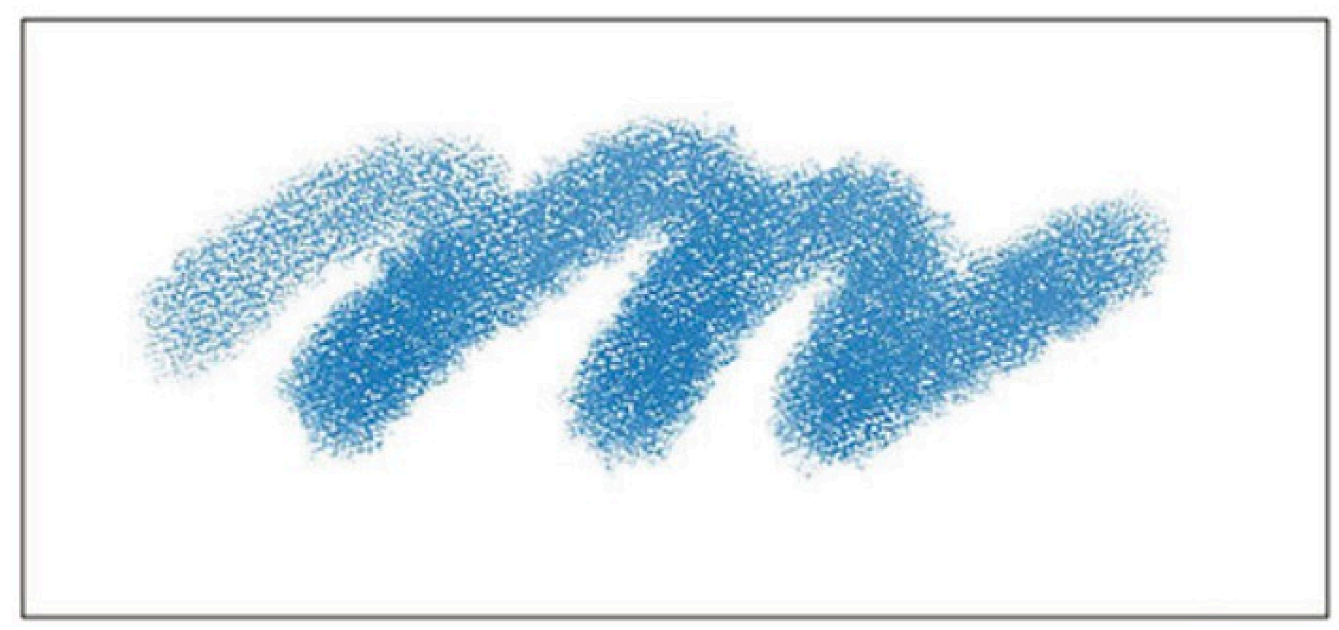


［混色円ブラシ］
筆圧による濃淡をつけやすいブラシで、作業中のレイヤーにある色と混ぜながら塗ることができます。同グループの［ガッシュ］や［油彩］のような紙の質感は出ないため、クセのない描線になります。

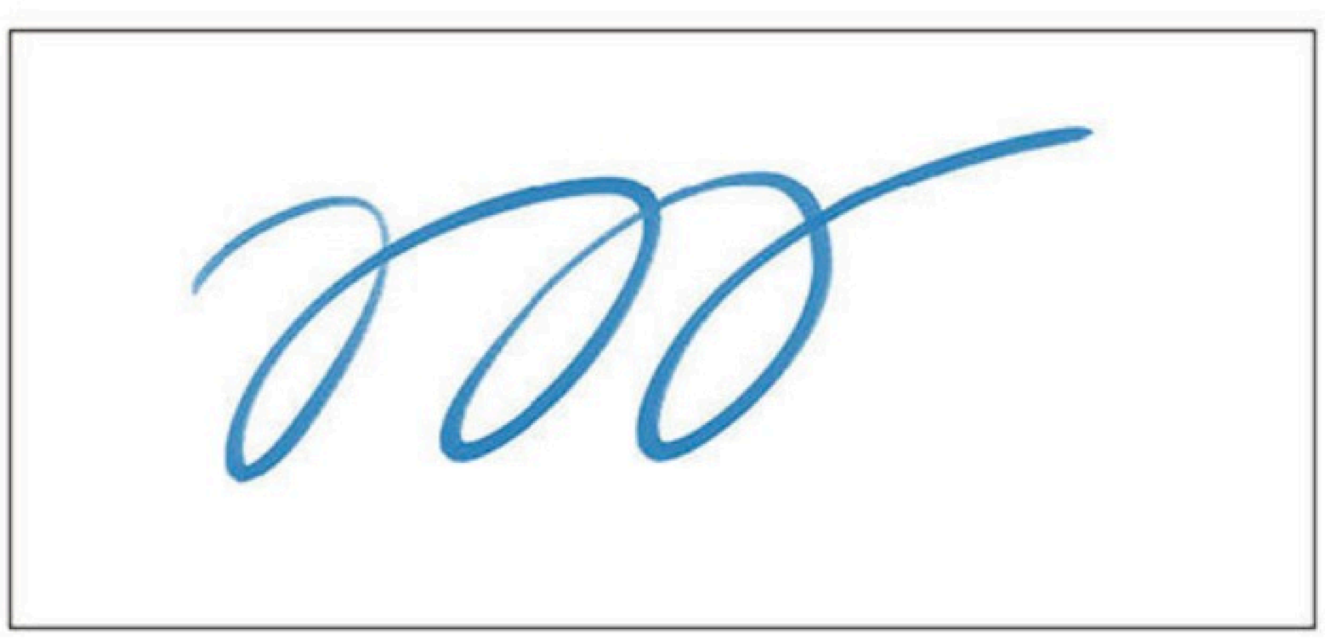




［ガッシュ］
ぼそぼそした筆先で描いたようなストロークになります。弱い筆圧で描画するとかすれた感じが出ます。



［ドライガッシュ］
水気のない筆で描いたような、カサカサとしたストロークが特徴です。



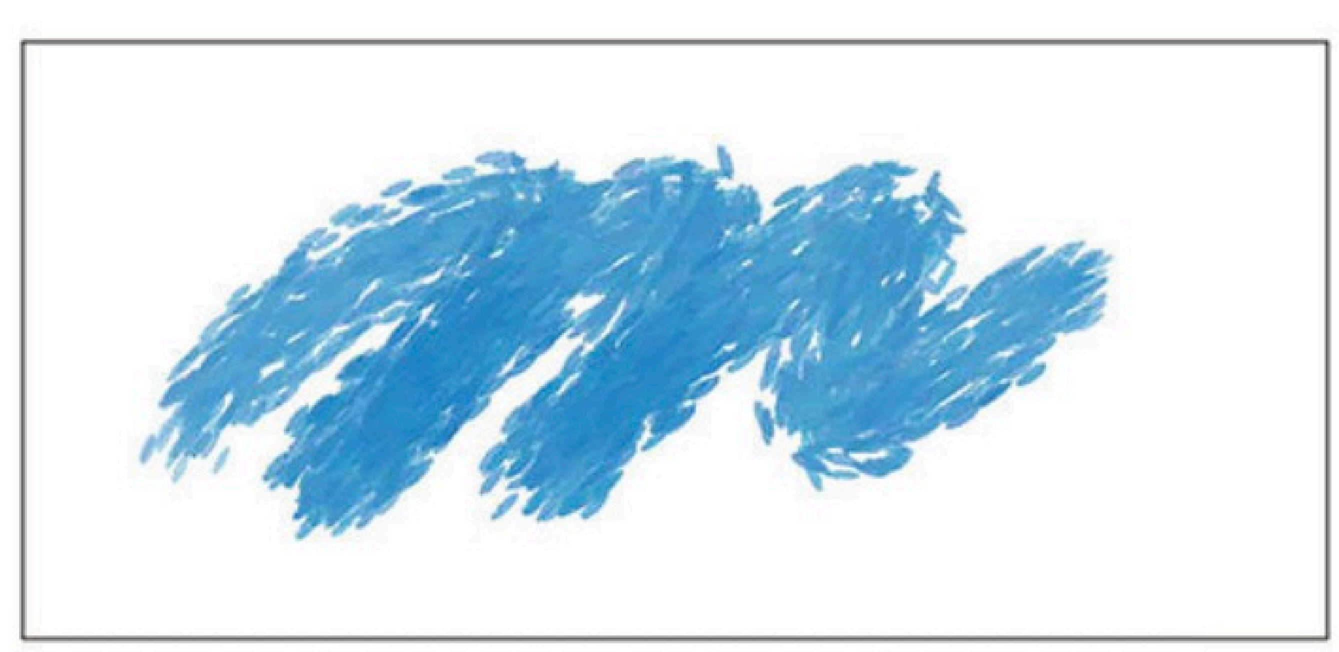
［ガッシュ細筆］
線の太さの強弱をつけやすい［ガッシュ］系のサブツールです。



［油彩］
キャンバスに油絵の具で描いたような表現ができます。



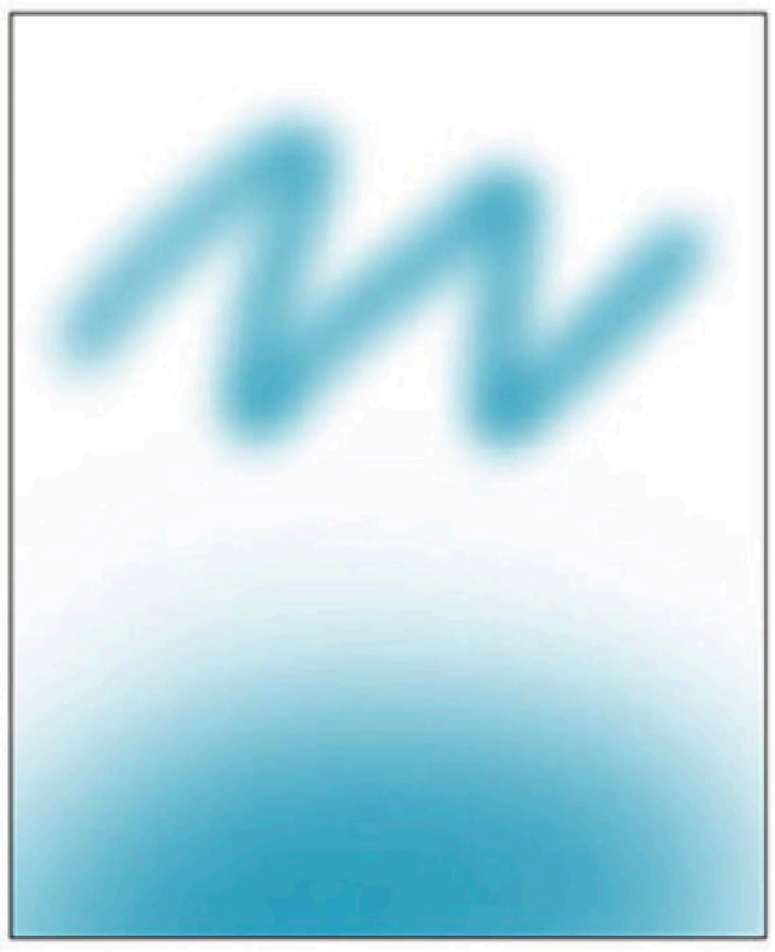
［厚塗り油彩］
［油彩］よりも濃い描画ができます。



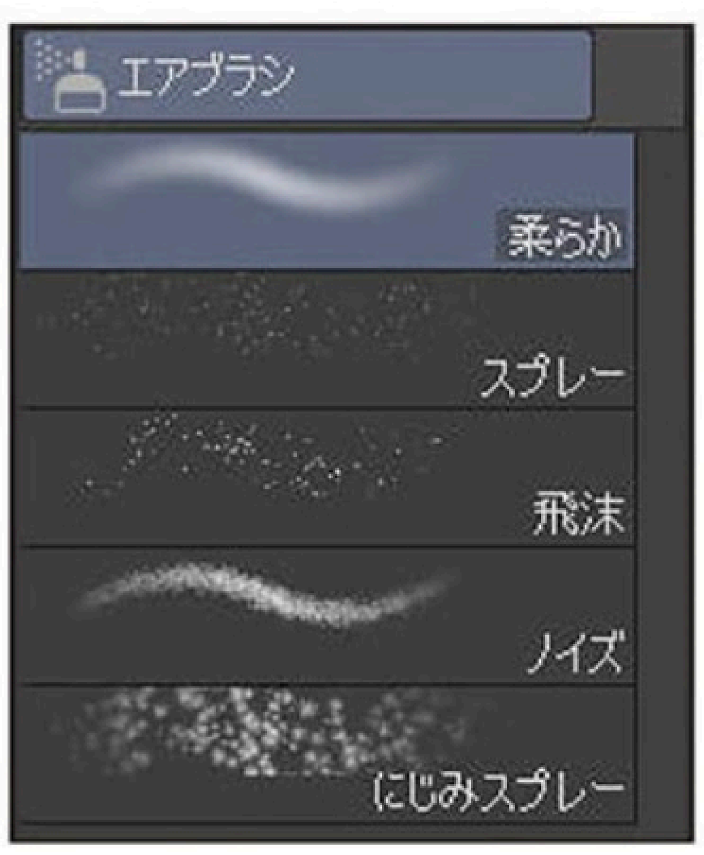
［点描］
1ストロークでたくさんの点描を描画できます。描画色と異なる色も混ざるため、複雑な色みになります。

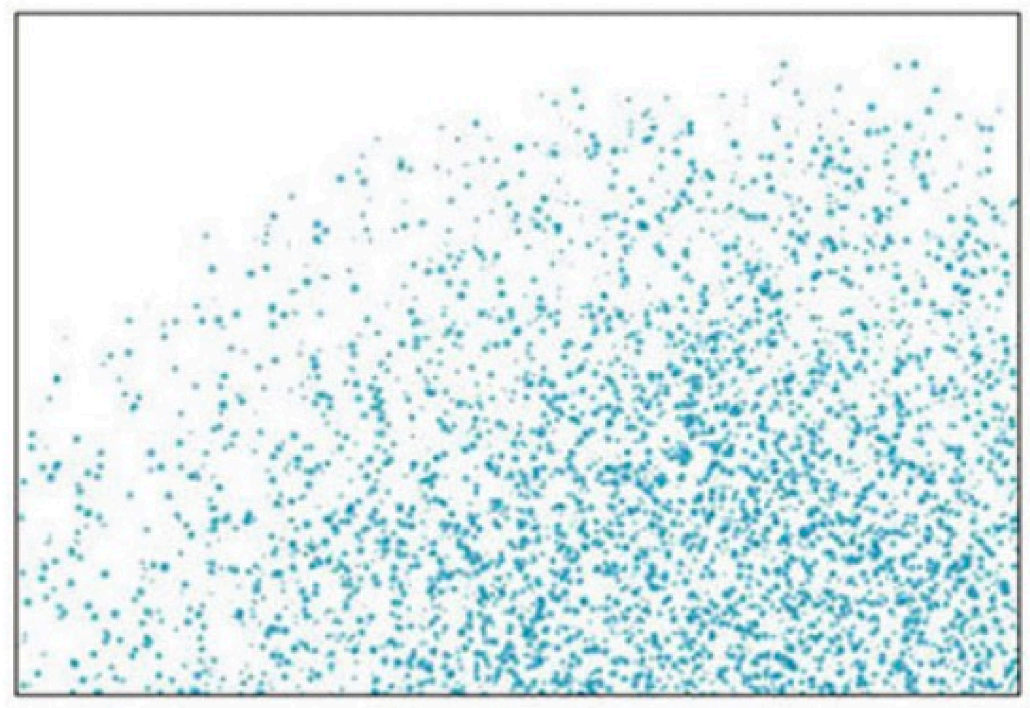
[エアブラシ]ツール

[エアブラシ]ツールにはスプレーで吹き付けたような表現ができるサブツールがあります。

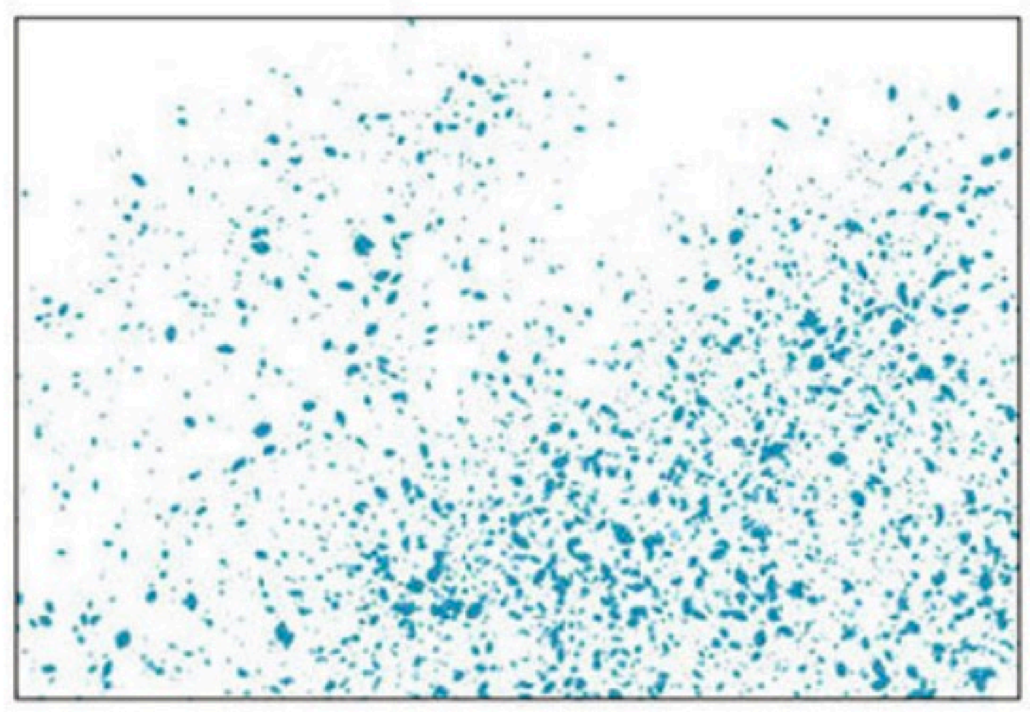


[柔らか]
エッジがぼけた描画に使いやすい標準的な[エアブラシ]ツールです。大きなブラシサイズでグラデーションを描くこともできます。

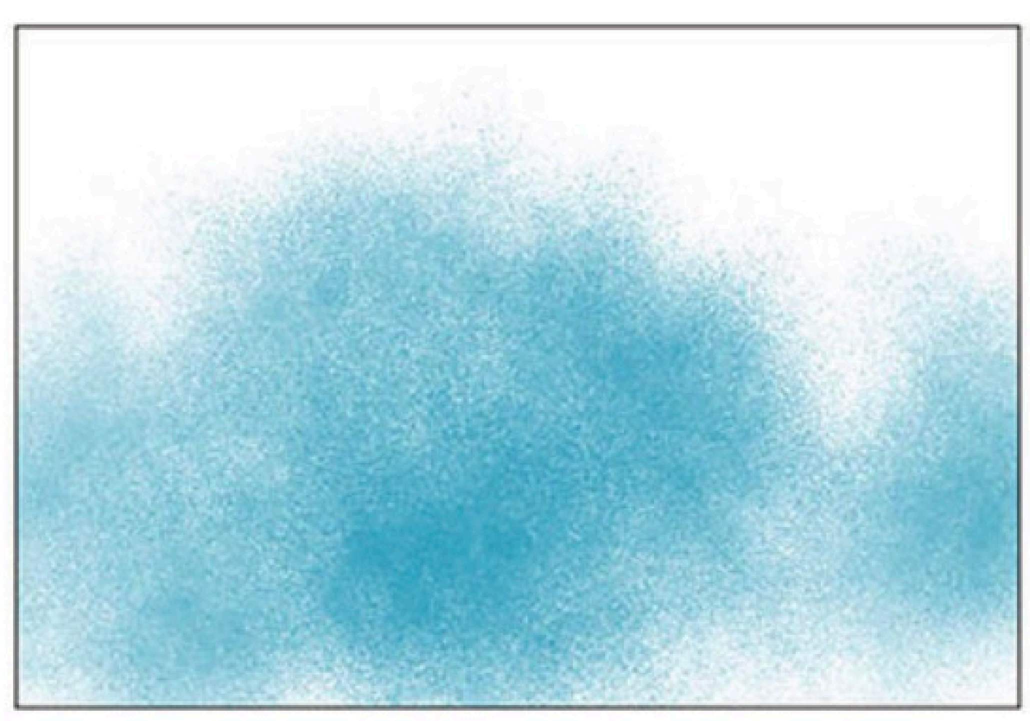




[スプレー]
粒子の粗いスプレー状の描画ができます。



[飛沫]
粒子の大きさがランダムに変わるスプレー状の描画が特徴です。

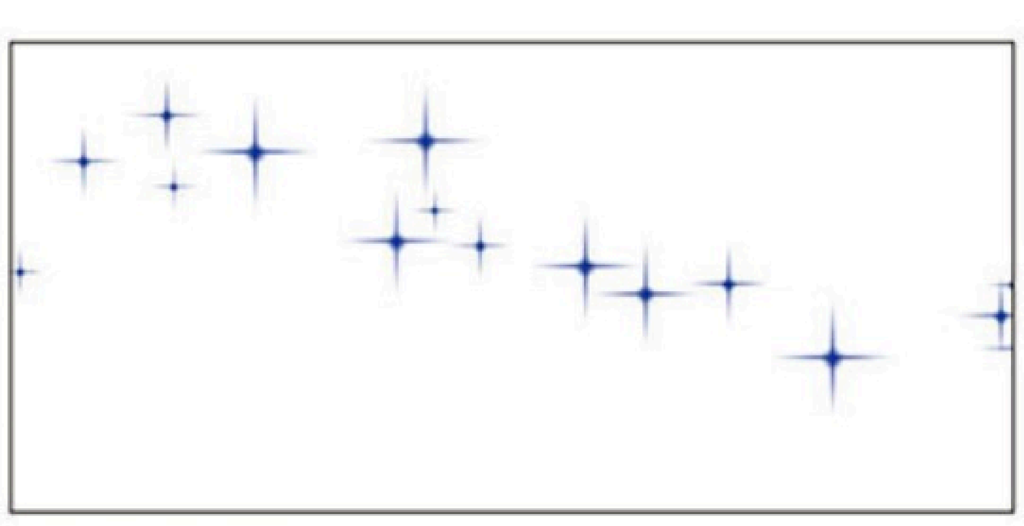


[ノイズ]
細かい粒子が部分的に密になり煙のすすのようなざらついた描画ができます。

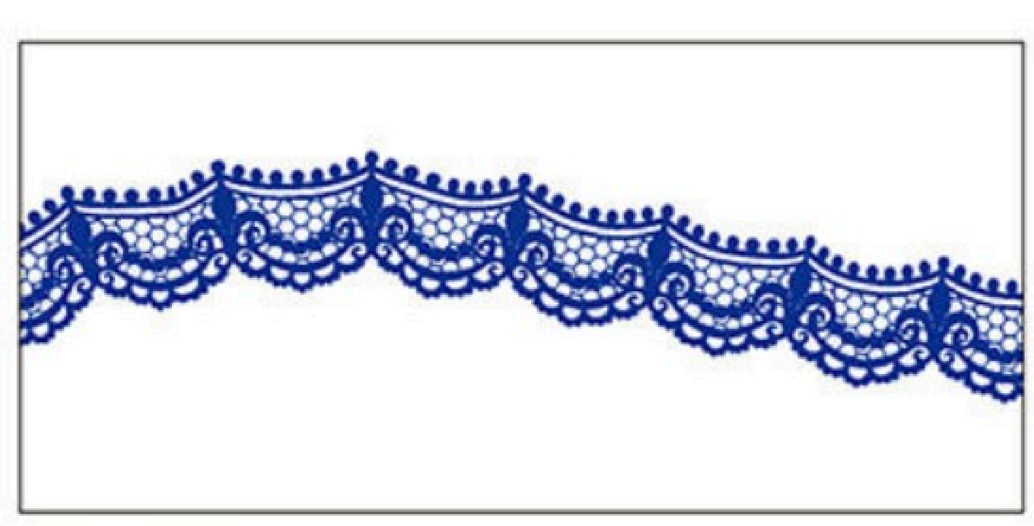
[デコレーション]ツール

[デコレーション]ツールには、さまざまな画像素材によるパターンブラシが用意されています。





[きらめき]
[効果]グループにある[きらめき]は、星のきらめきのような画像がランダムに描画されます。



[レース]
[服飾]グループにある[レース]は、レース模様のパターンがシームレスに連続します。

Q 018 レイヤーの基本操作について知りたい

A [レイヤー] パレットでレイヤーの順番を変えたり、名前をつけたりします。

レイヤーの作成

レイヤーの編集は [レイヤー] パレットで行います。[新規ラスターレイヤー] をクリックするとラスターレイヤーが作成されます。ラスターレイヤーは絵を描くための標準的なレイヤーです。

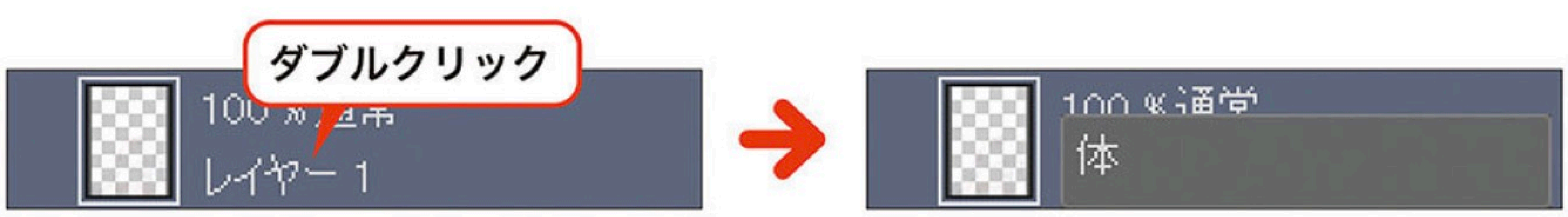


新規ラスターレイヤー
ラスターレイヤーを作成します。通常はラスターレイヤーに絵を描きます。

新規ベクターレイヤー
ベクターレイヤーを作成します。ベクターレイヤーは線の編集ができるベクター画像を作るレイヤーです（→ P.116）。

レイヤーを削除
ゴミ箱のアイコンをクリックすると、選択中のレイヤーを削除します。

レイヤーパレット



レイヤーの名称を変更
レイヤー名の文字列をダブルクリックすると文字を入力してレイヤー名を変更できるようになります。

レイヤーの選択

作業したいレイヤーを選択したいときは、[レイヤー] パレットで、レイヤーをクリックします。作業中のレイヤーにはペンのマークが表示されます。



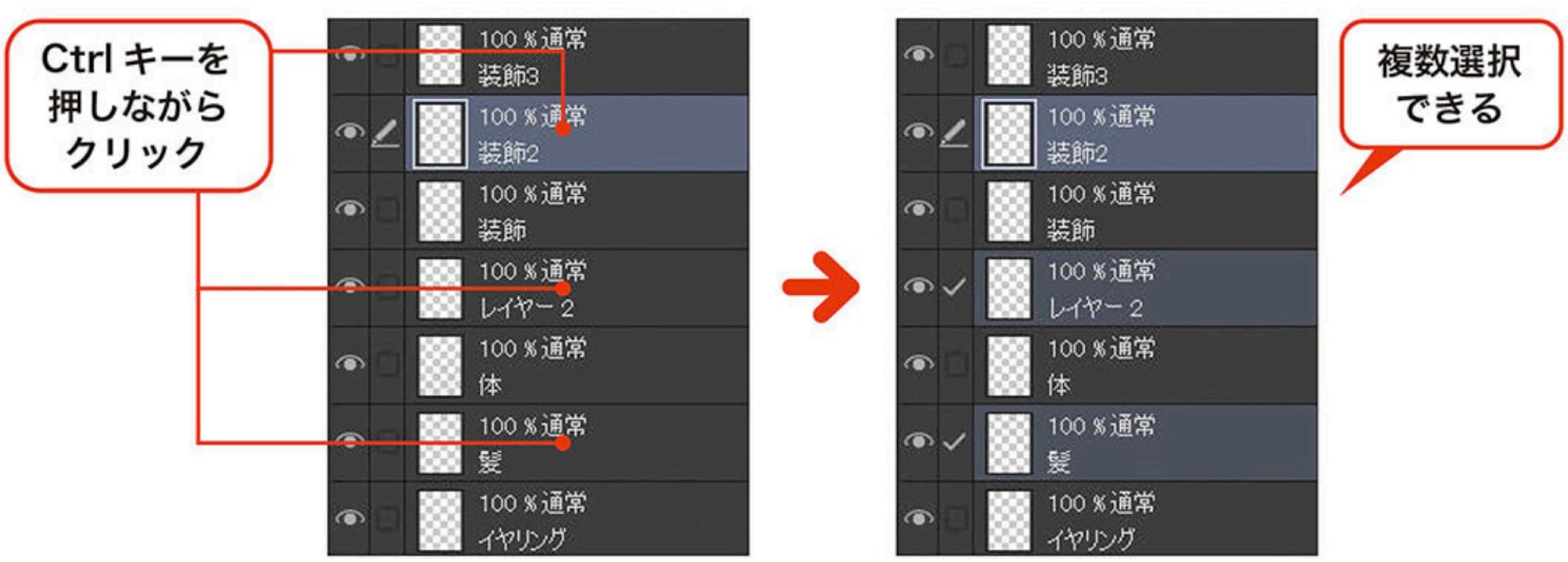
レイヤーの順番を変える

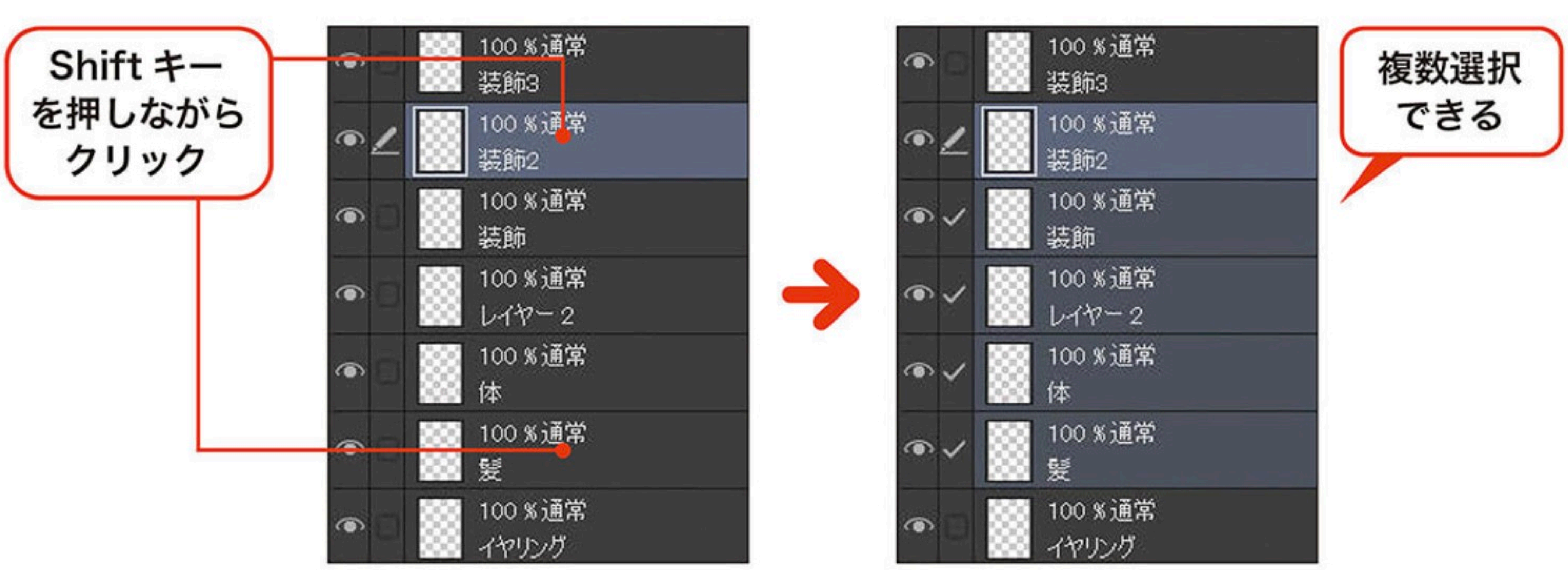
[レイヤー]パレットでレイヤーをドラッグ＆ドロップすることで順番を変更できます。上にあるレイヤーほど、キャンバスでは手前に表示されます。



レイヤーの複数選択

レイヤーを複数選択したい場合は、Ctrl キー（macOS では Command キー）を押しながら選択したいレイヤーをクリックします。
また、Shift キーを押しながら、ひとつながりで並んでいるレイヤーの一番上と一番下のレイヤーをクリックすることでも複数選択が可能です。



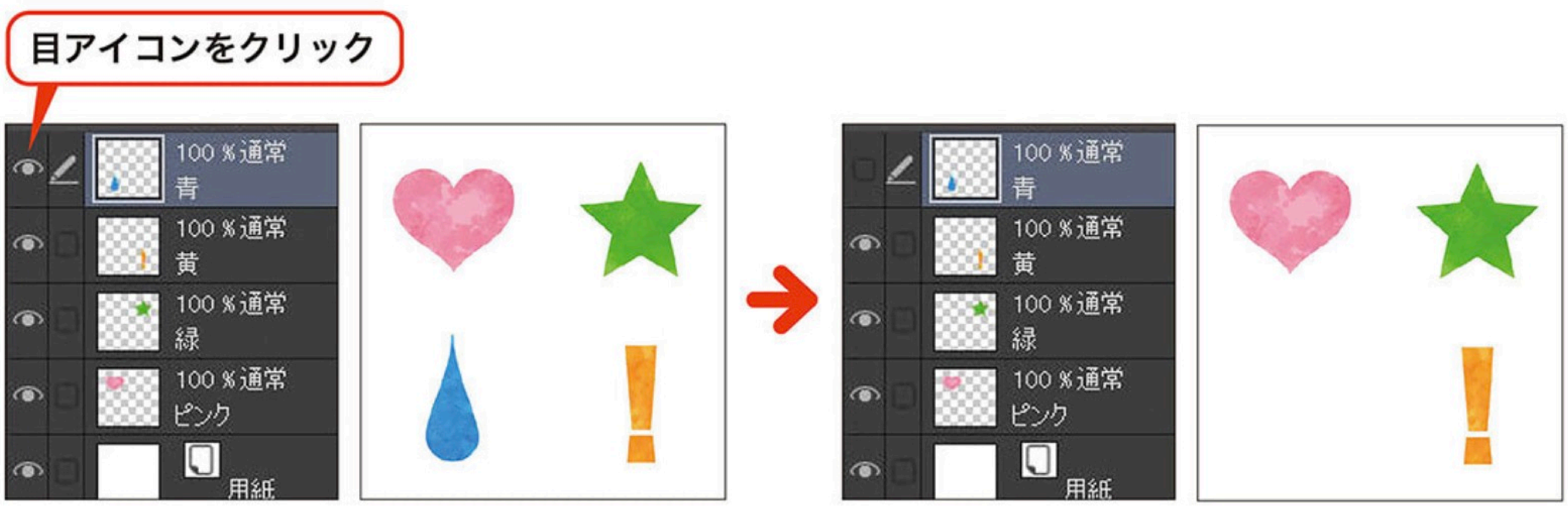


Q 019 特定のレイヤーのみ表示したい

A 目のアイコンで、表示／非表示を切り替えます。またAltキーを押しながらクリックでレイヤーを単独表示します。

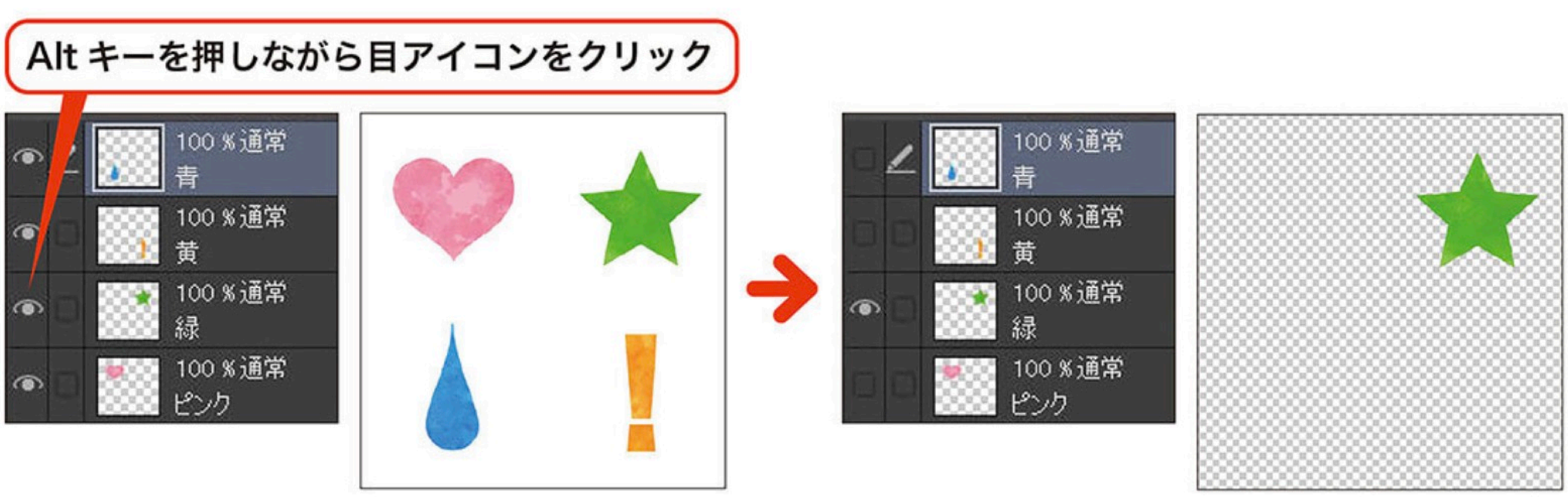
レイヤーの表示／非表示

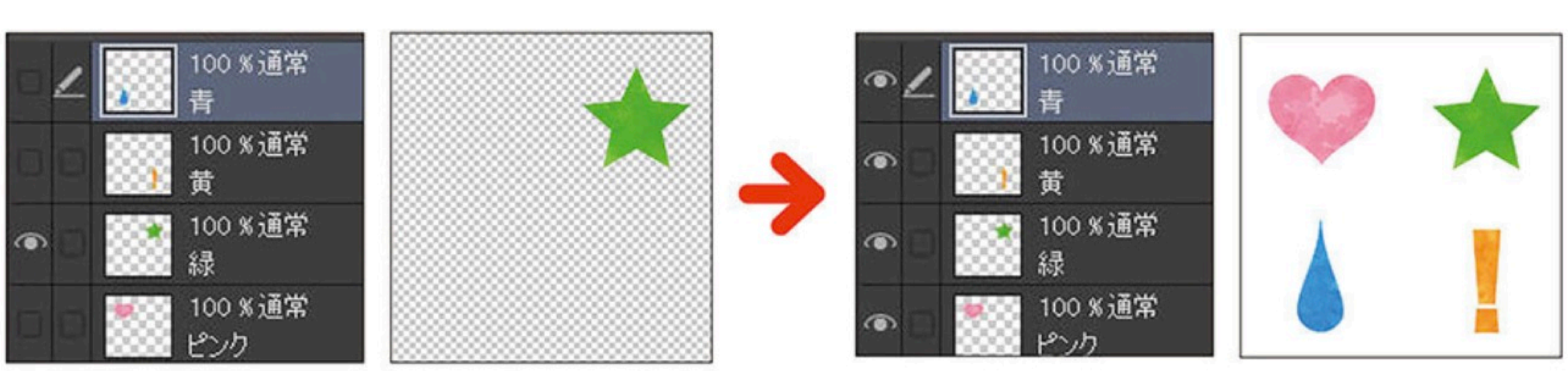
［レイヤー］パレットの目のアイコンをクリックして、レイヤーの表示／非表示を切り替えることができます。



レイヤーの単独表示

レイヤーが多くなると、どのレイヤーに何が描かれているかわかりづらくなります。Alt キーを押しながら目のアイコンをクリックすることで、1 枚のレイヤーのみを手早く表示させることが可能です。





単独表示したレイヤーの目アイコンを、再度 Alt キーを押しながらクリックすると、単独表示する前の状態に戻ります。

Q 020 レイヤーの不透明度を変えたい

A ［レイヤー］パレットで不透明度を変更します。下絵を薄くしたり、効果の強さを調整したりできます。

画像を薄くする

［レイヤー］パレットで不透明度のバーを操作することで、レイヤーの不透明度を変更できます。



数値をダブルクリックすると不透明度を数理入力できます。



不透明度 100%　不透明度 50%　不透明度 0%

不透明度 0%では完全に透明になります。

効果の強さを調整する

不透明度は、テクスチャ（→P.139）などの効果の強さを調整するときにも使います。



不透明度 100%　不透明度 35%

Q 021 レイヤーを整理したい

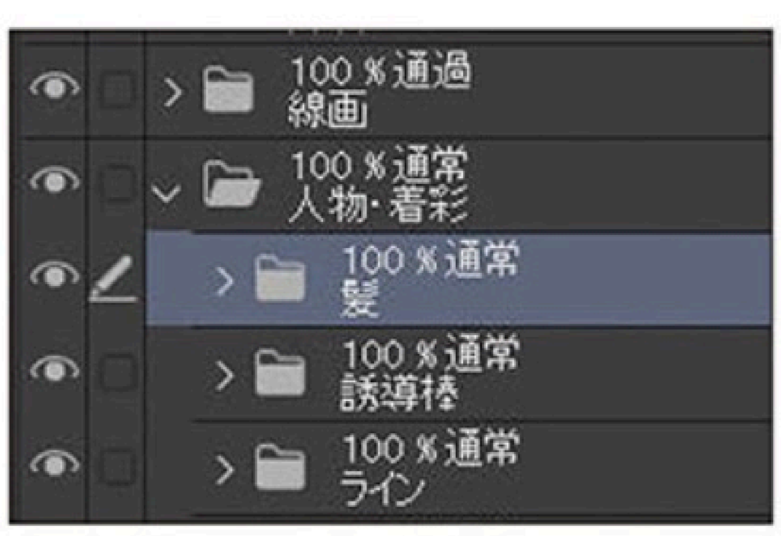
A 増えすぎたレイヤーは、レイヤーフォルダーで管理すると便利です。

レイヤーフォルダー

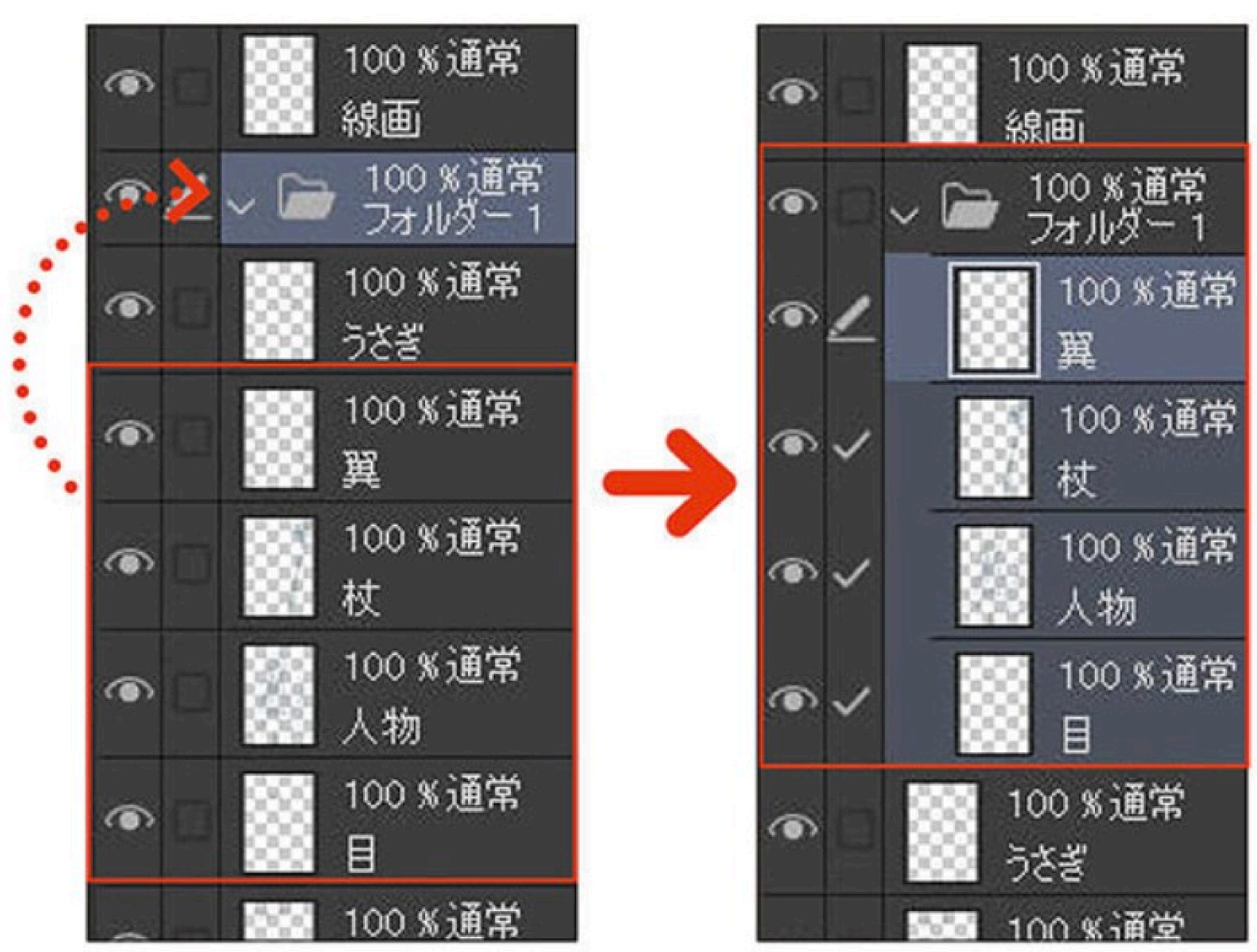
レイヤーフォルダーでレイヤーを分類して整理することができます。「ラフ」「線画」「塗り」など、作業の工程で分類したり、「顔」「髪」「服」などパーツごとに分類すると便利です。



新規レイヤーフォルダー
［レイヤー］パレットで［新規レイヤーフォルダー］をクリックするとレイヤーフォルダーが作成されます。



フォルダーの分類
工程やパーツなどで分類して整理します。レイヤーフォルダー内にフォルダーを作ることも可能です。

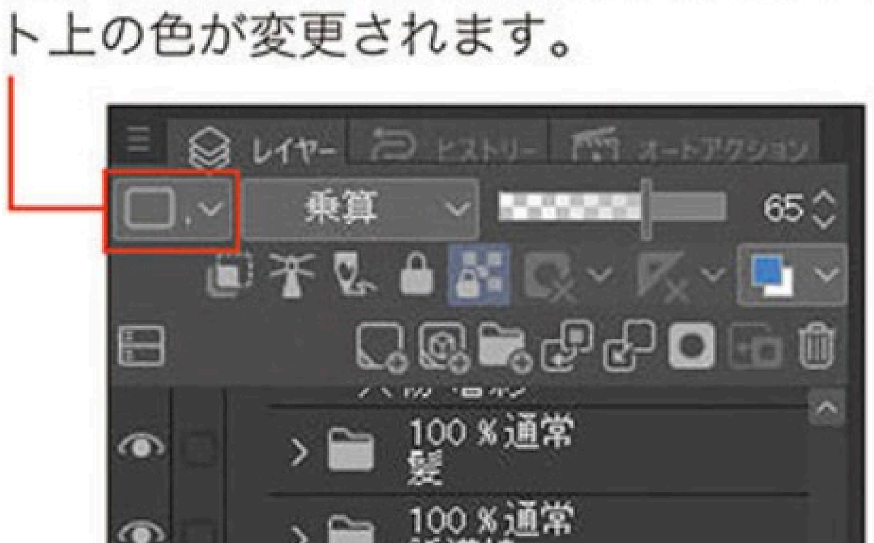


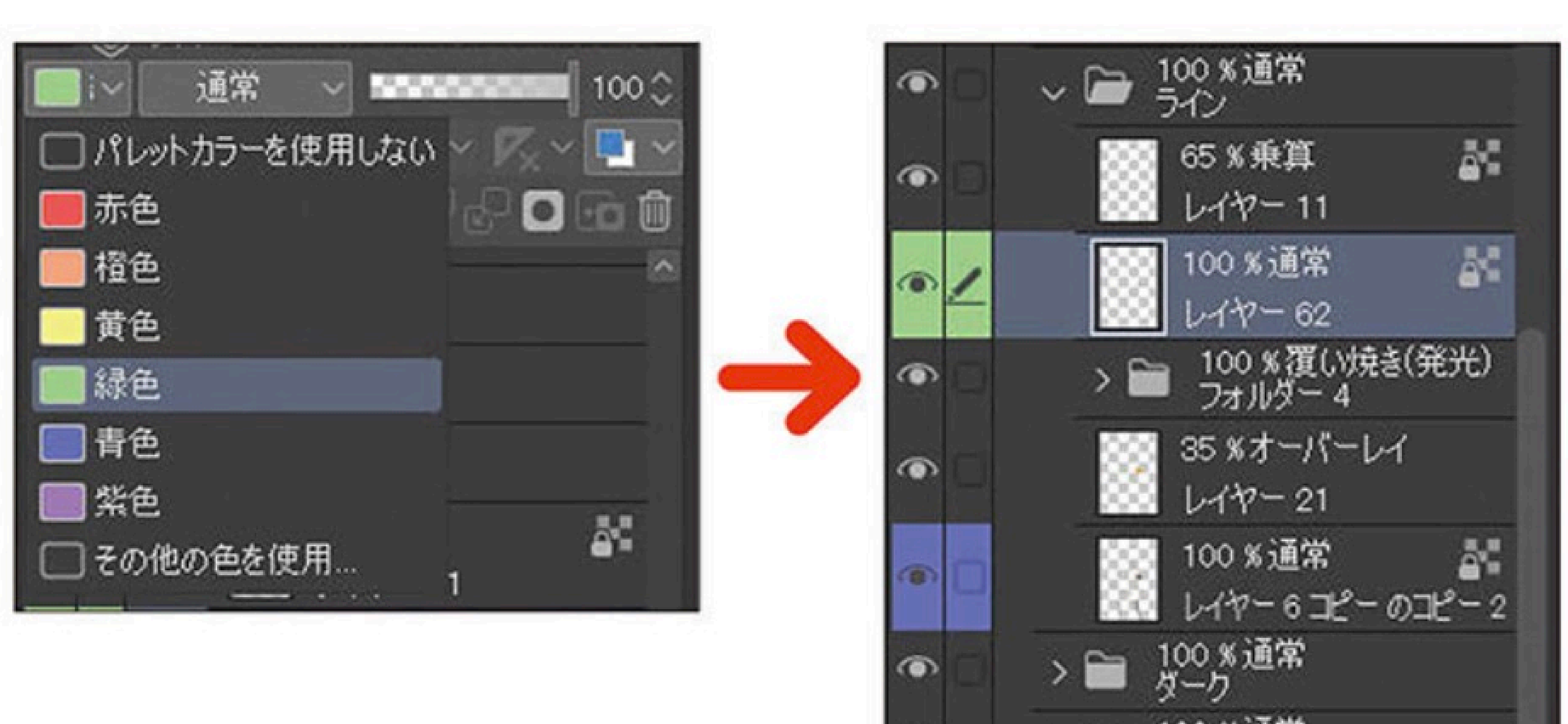
レイヤーの格納
レイヤーをレイヤーフォルダーに格納するときは、ドラッグ＆ドロップで行います。

パレットカラー

［レイヤー］パレットの［パレットカラーを変更］から、レイヤーやレイヤーフォルダーの表示を色分けすることができます。

パレットカラーを変更
［パレットカラーを変更］ボタンを押して、開いたメニューから色を選択すると、パレット上の色が変更されます。



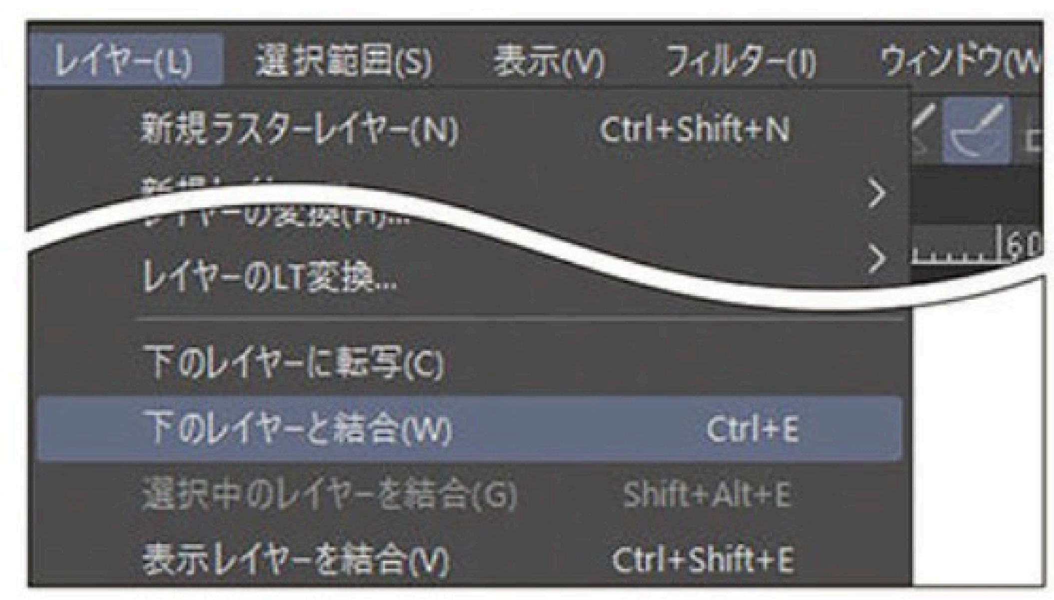


Q022 レイヤーを結合したい

A レイヤーを結合する方法はいくつかあり、[下のレイヤーと結合]、[表示レイヤーを結合]などがあります。

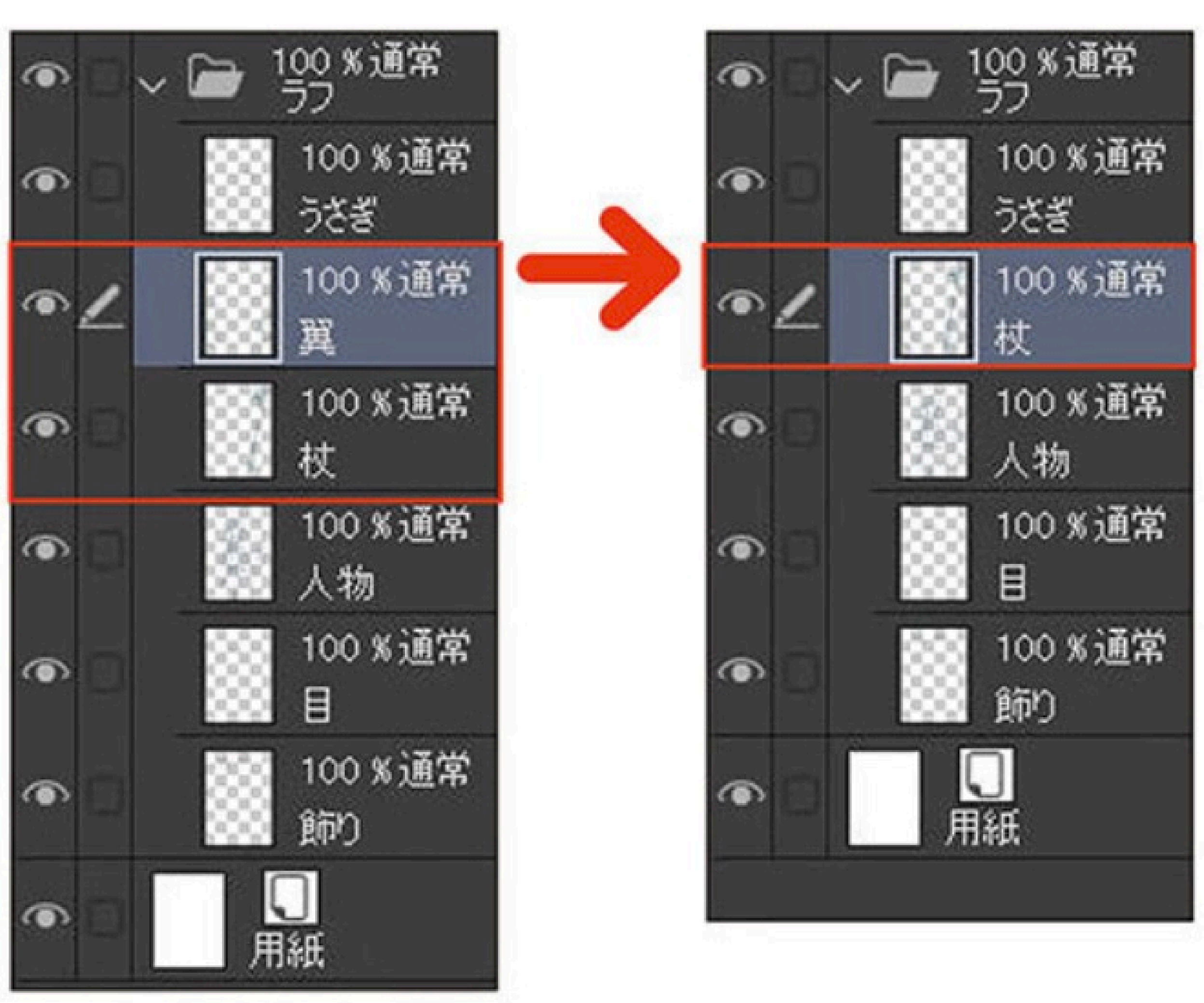
結合の方法

増えすぎたレイヤーを結合すると、数を減らしたりまとめたりすることができます。
複数のレイヤーを 1 つのレイヤーに結合したいときは[レイヤー]メニューより、[下のレイヤーと結合]や[表示レイヤーを結合]などを選択します。



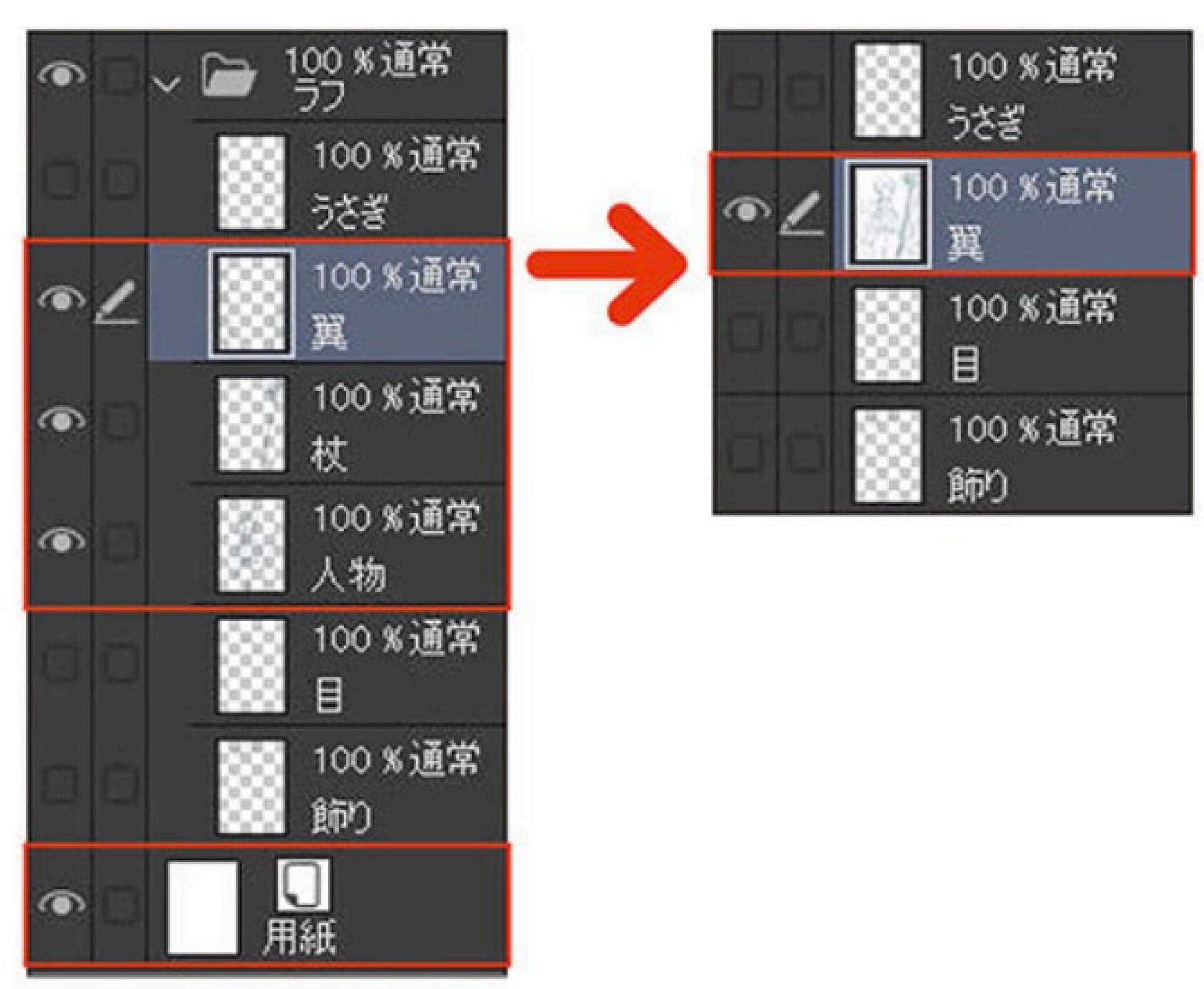
下のレイヤーと結合

[レイヤー]メニュー→[下のレイヤーと結合]を選択すると、下にあるレイヤーと結合します。



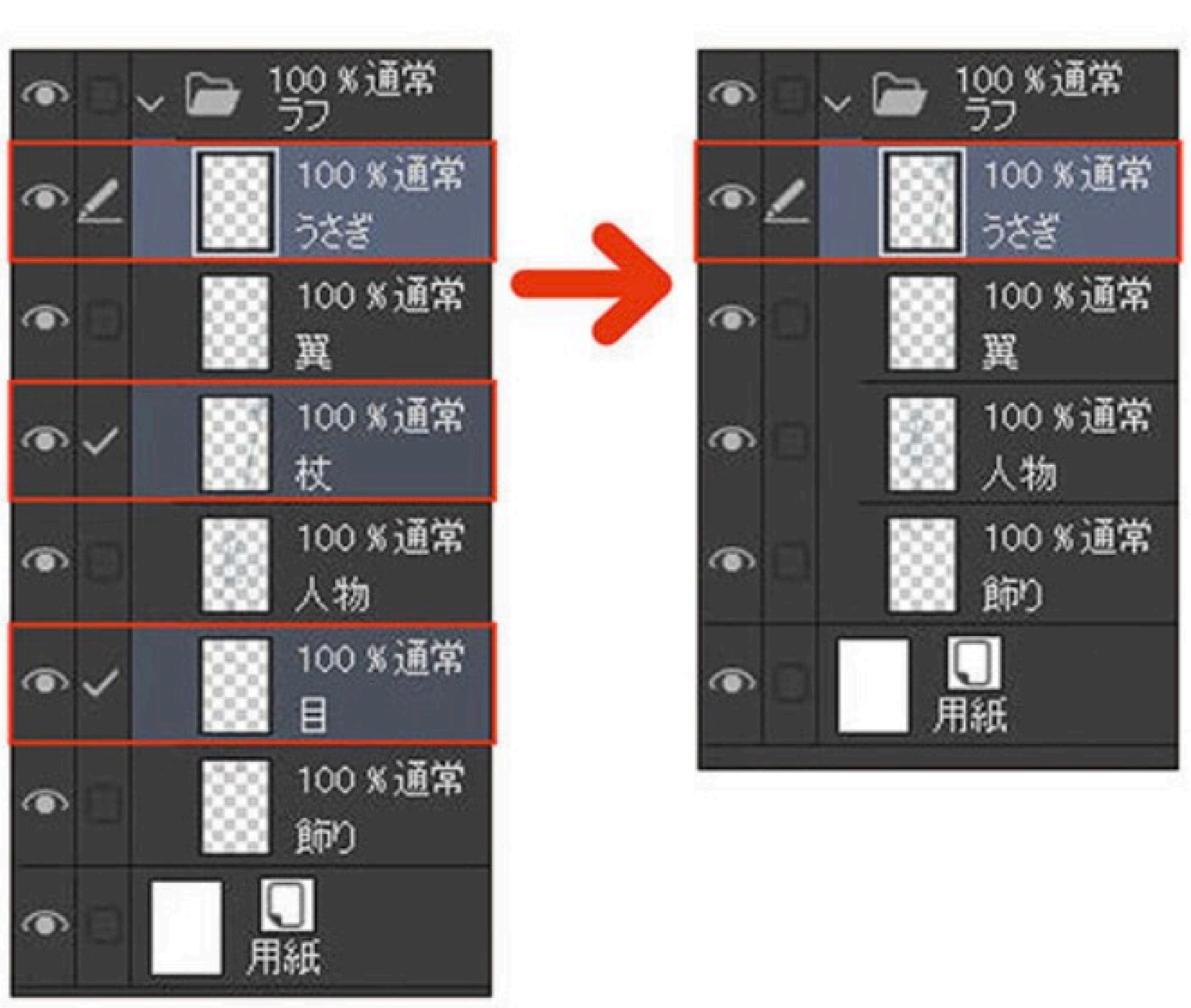
表示レイヤーを結合

[レイヤー]メニュー→[表示レイヤーを結合]で、表示中のレイヤーを結合します。



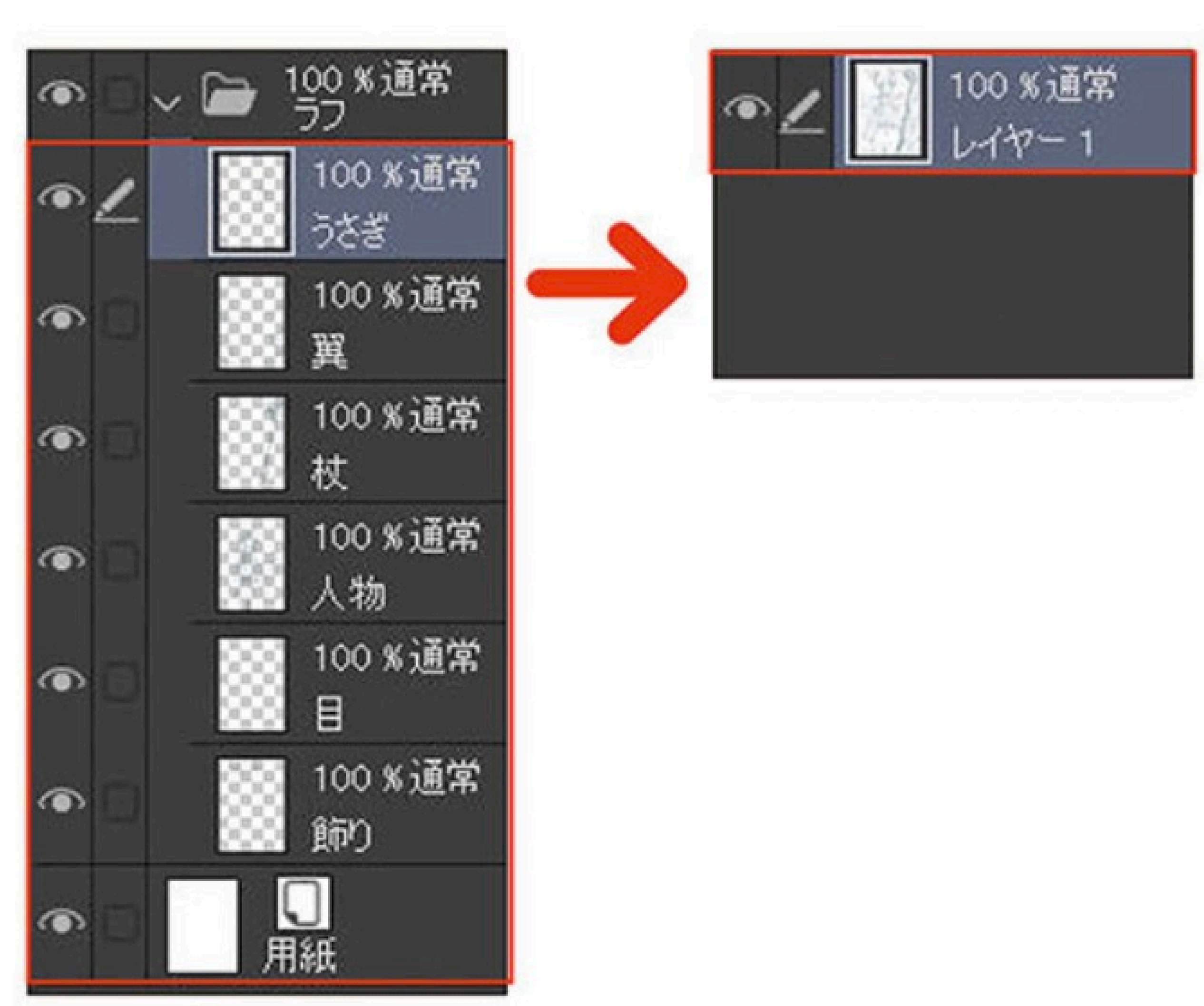
選択中のレイヤーを結合

複数のレイヤーを選択し、[レイヤー]メニュー→[選択中のレイヤーを結合]で、選択中のレイヤーを結合します。



画像を統合

[レイヤー]メニュー→[画像を統合]で、すべてのレイヤーを結合します。



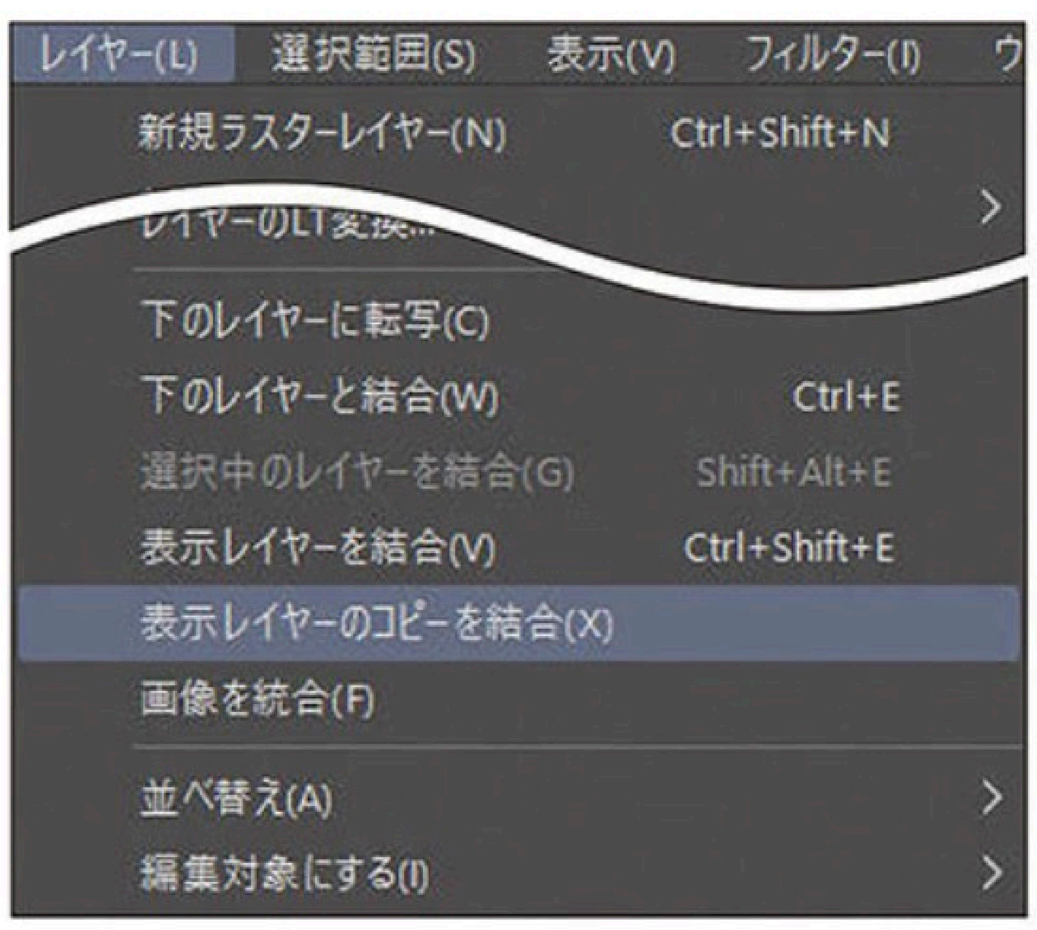
Part.2 レイヤー

Q 023 レイヤーを残しつつ統合レイヤーを作りたい

A ［表示レイヤーのコピーを結合］で、レイヤーを残しながら統合レイヤーを作成できます。

結合前のレイヤーを残す

［画像を統合］でレイヤーを統合すると、統合前のレイヤー構成で編集することができなくなりますが、［表示レイヤーのコピーを結合］を使うと結合前のレイヤーを残すことができます。



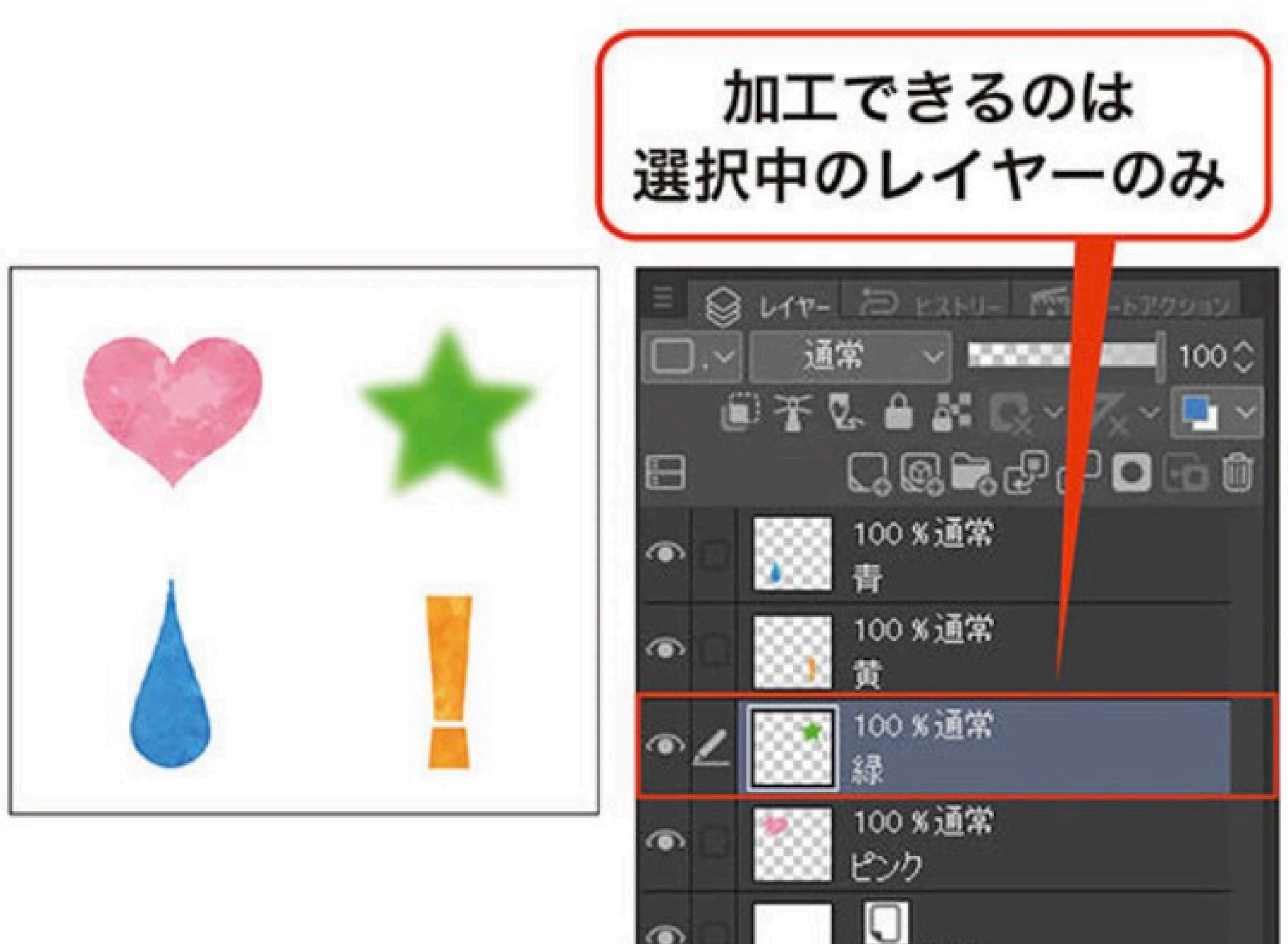
❶［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］を選択します。



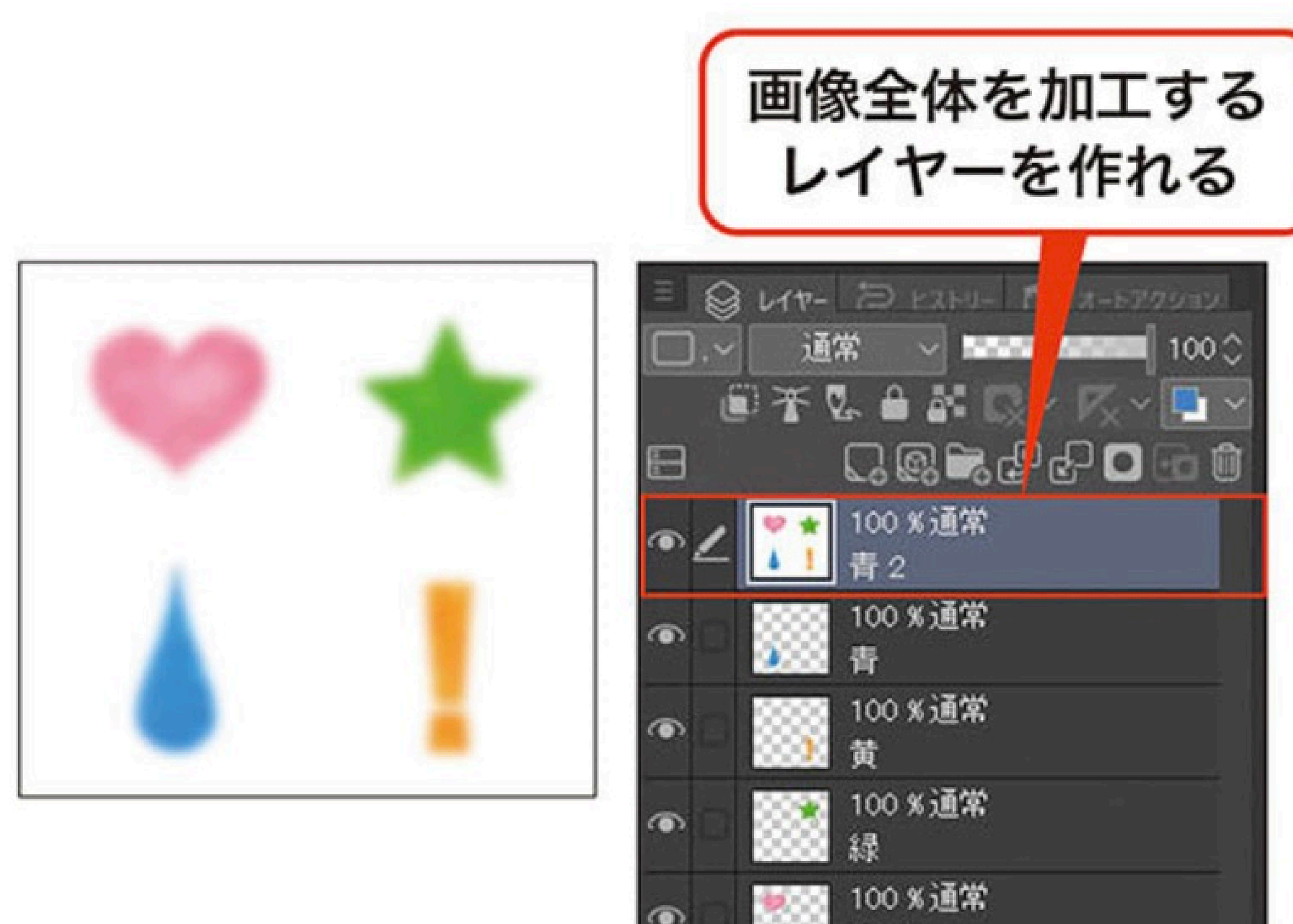
❷表示レイヤーが結合されますが、結合前のレイヤーも残ります。

こんなときに便利

［表示レイヤーのコピーを結合］は、画像全体に効果や加工を加えたいときに便利です。



たとえば、画像をぼかす（→ P.100）加工は、1 枚のレイヤーに対して行われるため、レイヤーが分かれていると画像全体に加工することはできません。



［表示レイヤーのコピーを結合］でできたレイヤーを加工に使えば、加工に失敗しても結合前のレイヤーが残っているので安心です。

Q 024 合成モードの基本を知りたい

A 合成モードとは レイヤーの色を合成する機能です。

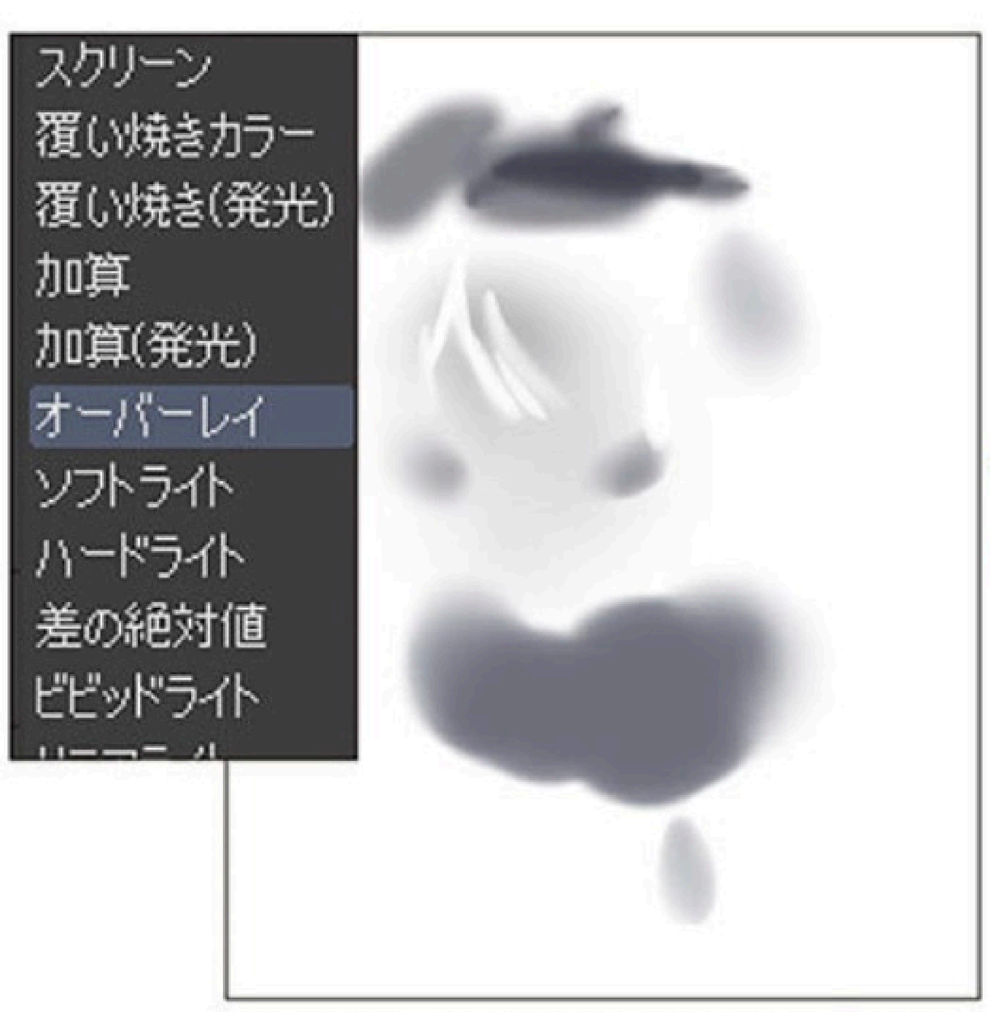
● 下のレイヤーと色を合成する

合成モードは、下のレイヤーの色とさまざまな方法で合成する機能です。合成モードの選択は、［レイヤー］パレットで設定します。



合成モードの設定
リストからさまざまな合成モードを選べます。

合成モードを設定したレイヤーに色を塗ると、下にあるレイヤーの色と合成されます。

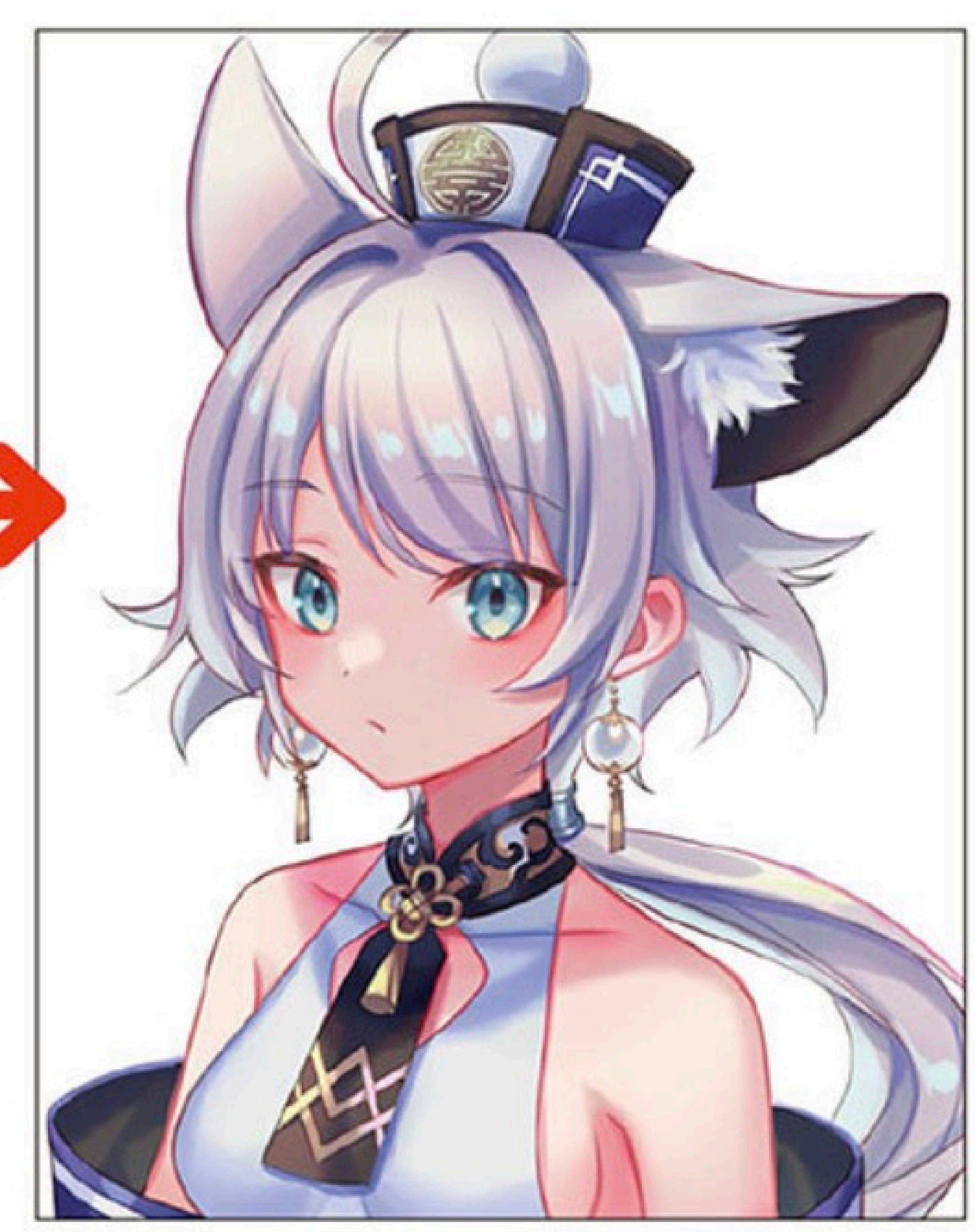


合成モードを設定したレイヤー

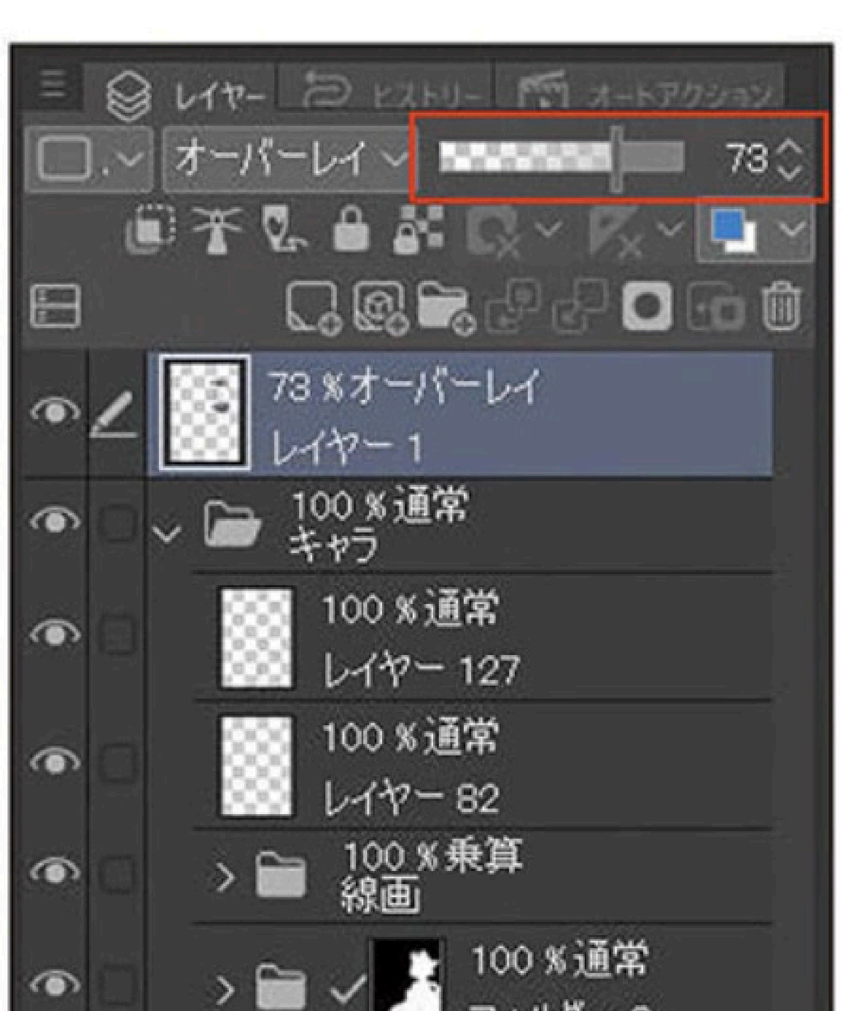
合成



下のレイヤー



合成後



不透明度で調整
合成モードを設定したレイヤーの不透明度を下げて、合成する色の強さを調整するとよいでしょう。



設定無し
［通常］を選んで設定しない状態にするとこのようになります。

Q 025 代表的な合成モードを知りたい

A ［乗算］［スクリーン］［オーバーレイ］［加算］などがよく使われています。

［乗算］

重ねたレイヤーの色を濃く合成するのが［乗算］です。色が重なった部分が下のレイヤーの色より必ず濃くなるため、影の塗りや線画を目立たせたいときに便利です。

影を塗るときに

グレーを［乗算］で重ねるだけで簡単に影を塗ることができます。



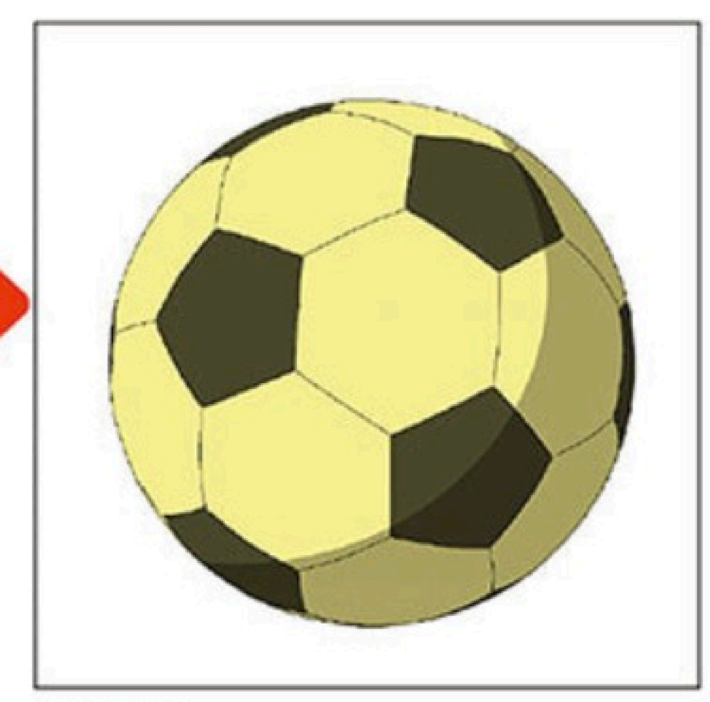
設定するレイヤー



下のレイヤー



［通常］



［乗算］





鮮やかな影を塗る

下地の色と同系統の色で影を塗り［乗算］で重ねると、鮮やかな仕上がりになります。

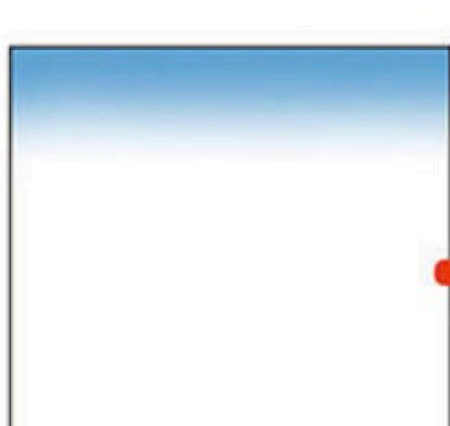


［スクリーン］

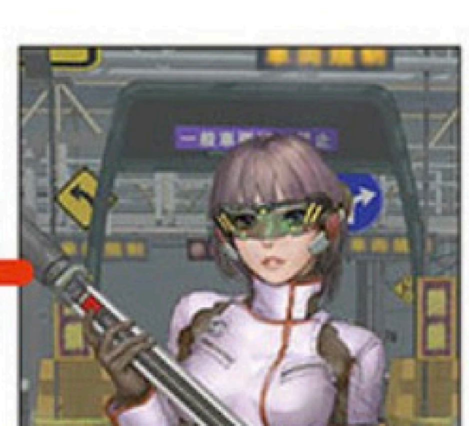
重ねたレイヤーの色を明るく合成するのが［スクリーン］です。後述する［加算］ほどは明るくならないため、淡い光の表現に向いています。

空気感を出すときに

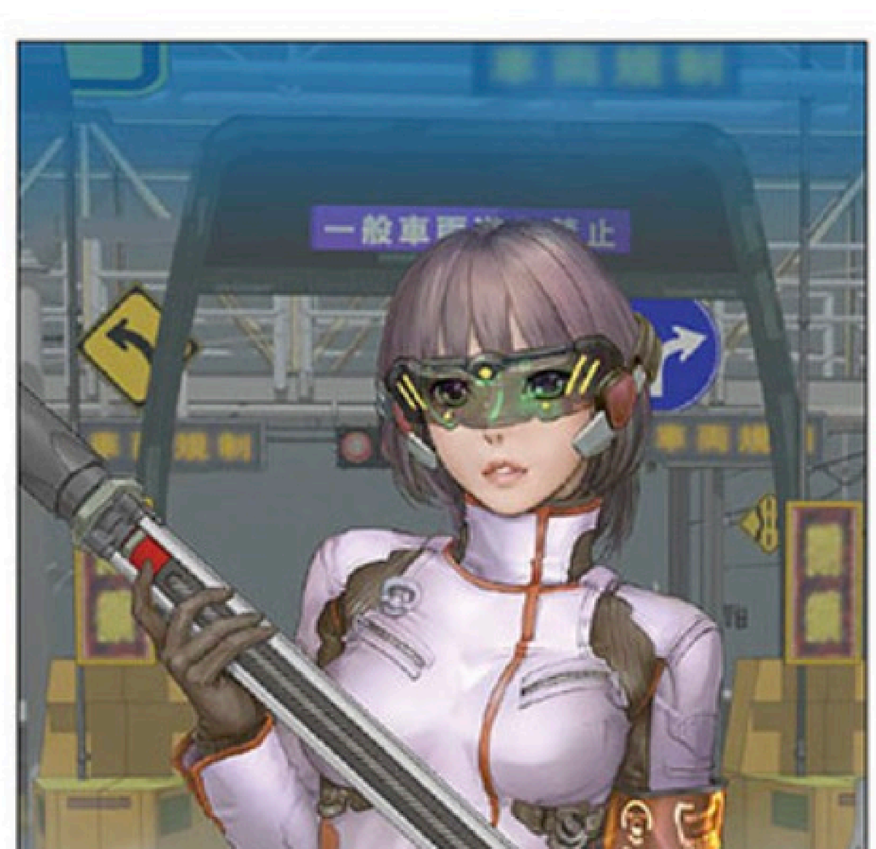
［スクリーン］レイヤーに［エアブラシ］ツールなどでぼんやりと色を乗せることで、空気感のある淡い光を描くことができます。



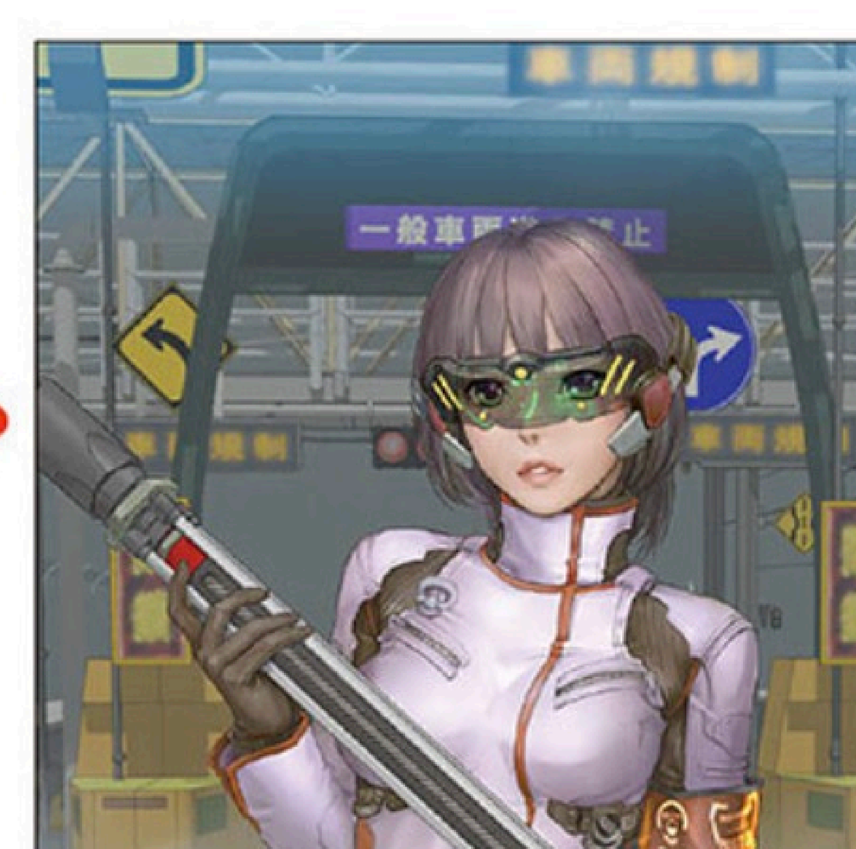
設定するレイヤー



下のレイヤー



［通常］



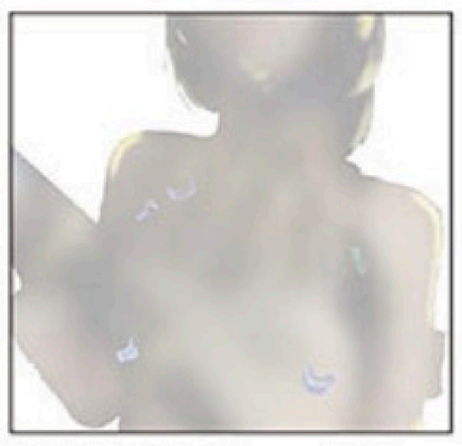
［スクリーン］

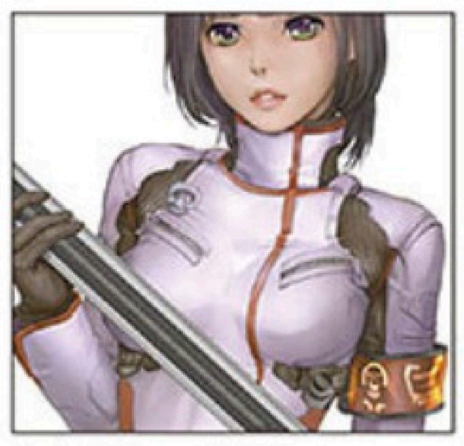
[オーバーレイ]

暗い色は[乗算]のようにより暗く、明るい色は[スクリーン]のようにより明るく合成されます。色を乗せると明暗の差が大きくなるため、コントラストを調整するときなどに使われます。

コントラストを強めたいときに

[オーバーレイ]のレイヤーを作り、下のレイヤーの明るい部分には明るめの色、暗い部分には暗めの色を塗るとコントラストを強めることができます。


設定するレイヤー

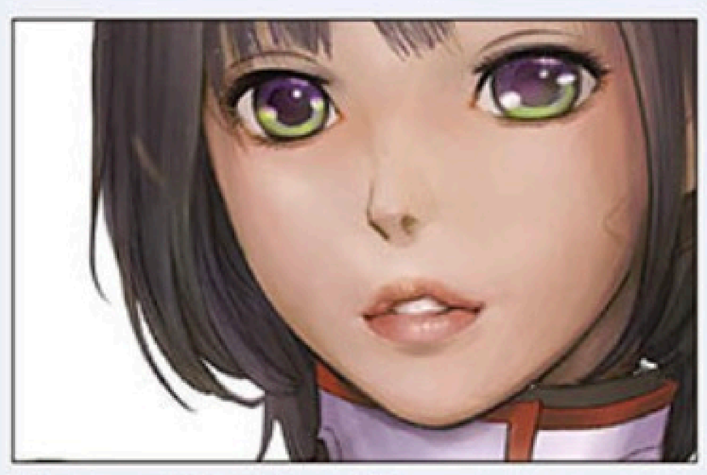

下のレイヤー

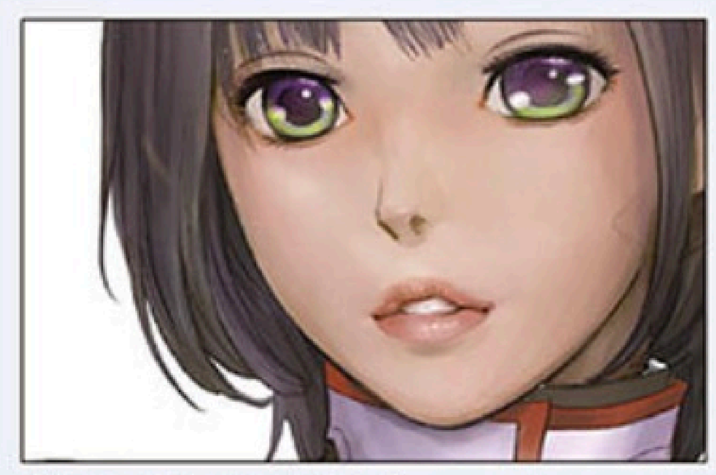

[通常]

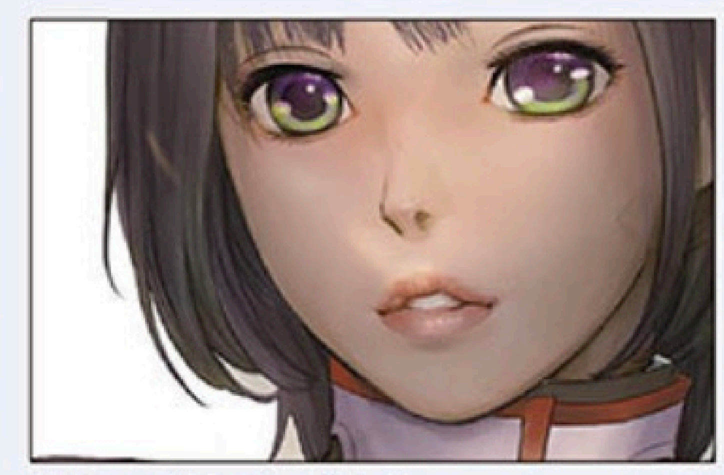

[オーバーレイ]

TIPS

明るい色をより明るく、暗い色をより暗くする合成モードは、[オーバーレイ]のほかに[ソフトライト]や[ハードライト]があります。


[オーバーレイ]


[ソフトライト]
[オーバーレイ]よりコントラストが弱くなります。

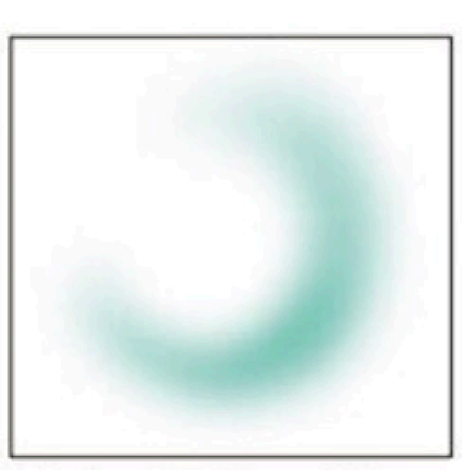

[ハードライト]
[オーバーレイ]よりコントラストが強くなります。

[加算]

[加算]は、色を非常に明るく合成します。強く輝く光を表現するときなどに使います。

より輝かせたいときに

[加算]のレイヤーを作り、輝かせたい部分に色を乗せることで、発光したような表現が可能です。


設定するレイヤー

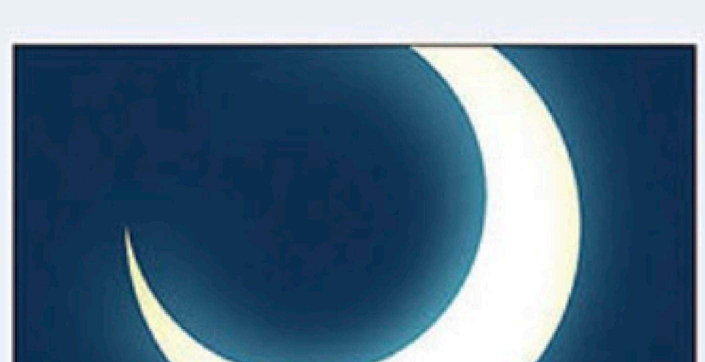

下のレイヤー

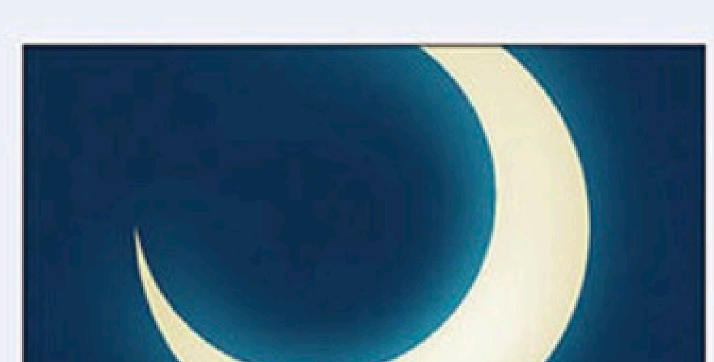

[通常]

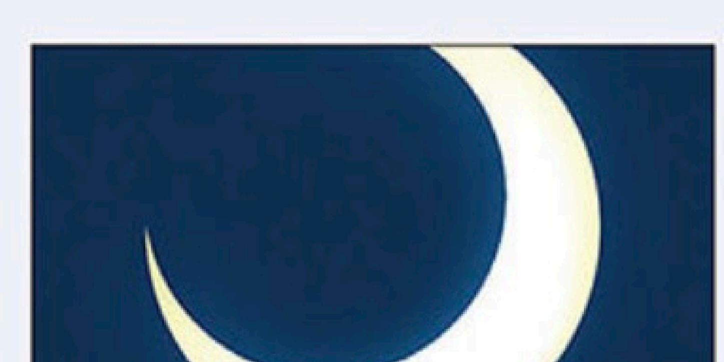

[加算]

TIPS

明るく変化させる合成モードは、[加算]のほかに[覆い焼き]など複数あります。


[加算（発光)]
[加算]より透明部分が明るくなります。


[覆い焼き]
[加算]よりコントラストが弱く合成されます。

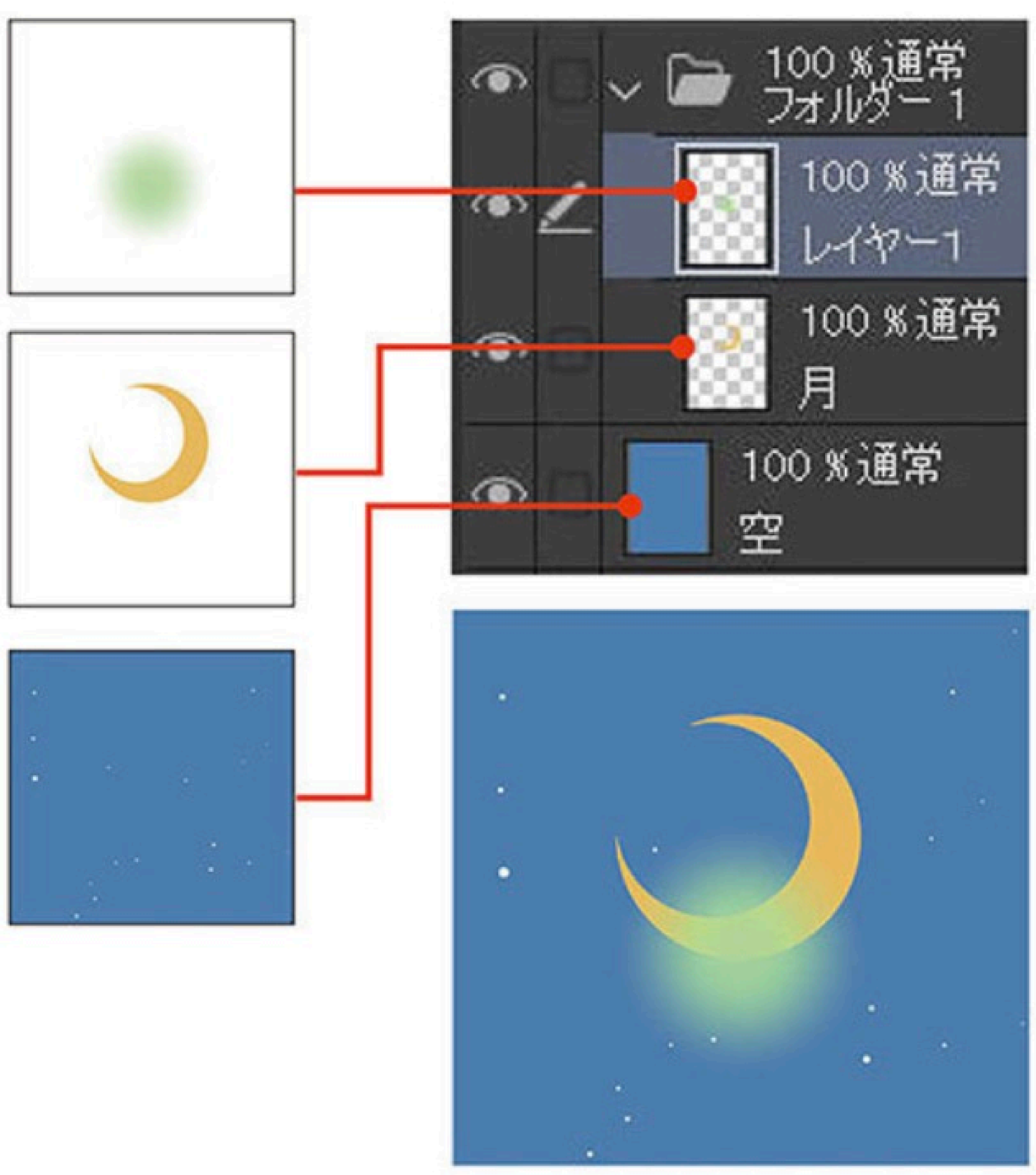

[覆い焼き(発光)]
[覆い焼き]より明るく合成されます。

Q 026 合成モードが影響するレイヤーを限定したい

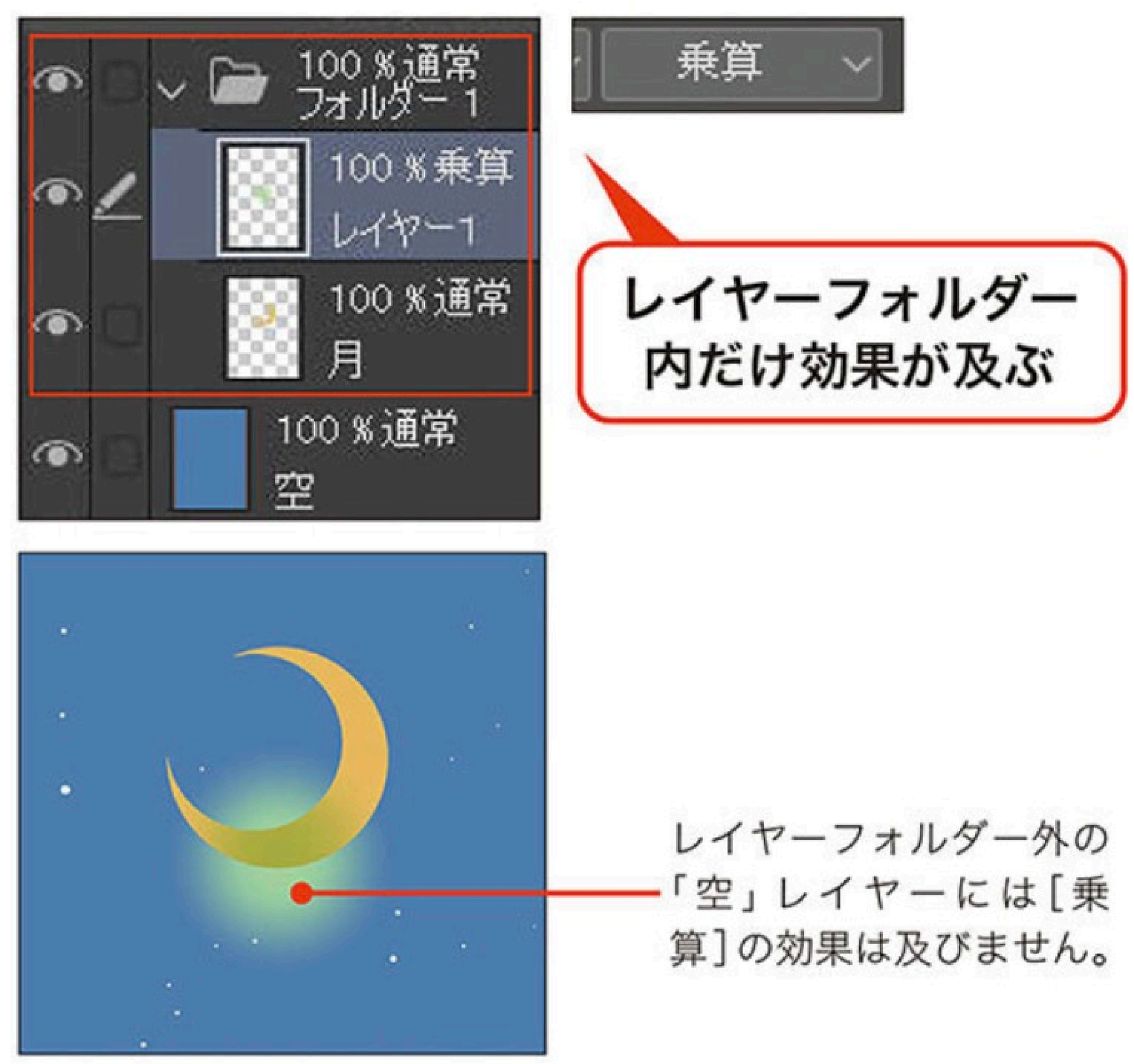
A レイヤーフォルダーを活用して合成モードの影響を限定することができます。

レイヤーフォルダーで限定する

レイヤーフォルダーを活用すると、合成モードが影響するレイヤーを限定することができます。
レイヤーフォルダーの中で合成モードを設定したレイヤーを作成すると、レイヤーフォルダーの外にあるレイヤーには合成モードが反映されません。



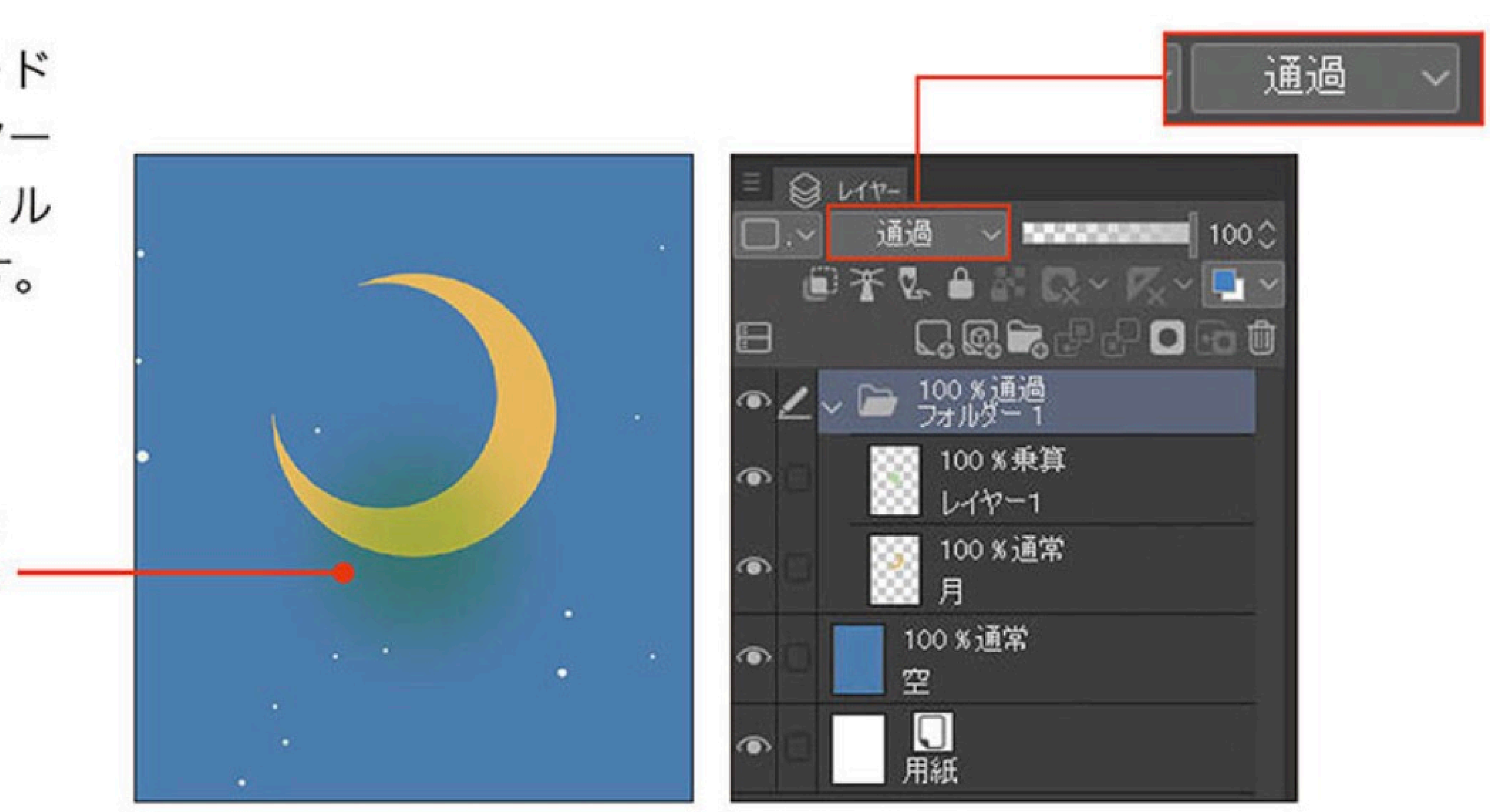
❶図のようなレイヤー構成の画像があるとします。「レイヤー1」に合成モードを設定してみるとどうなるか見てみましょう。



❷「レイヤー1」を[乗算]にしました。レイヤーフォルダー内の「月」レイヤーにのみ[乗算]されて色が暗く合成されました。

レイヤーフォルダーの外も効果範囲に

レイヤーフォルダー内の合成モードを、レイヤーフォルダー外のレイヤーに適用したい場合は、レイヤーフォルダーの合成モードを[通過]にします。



レイヤーフォルダー外の「空」レイヤーにも[乗算]が適用され、色が暗くなりました。

Q 027 レイヤーの描画部分を動かしたい

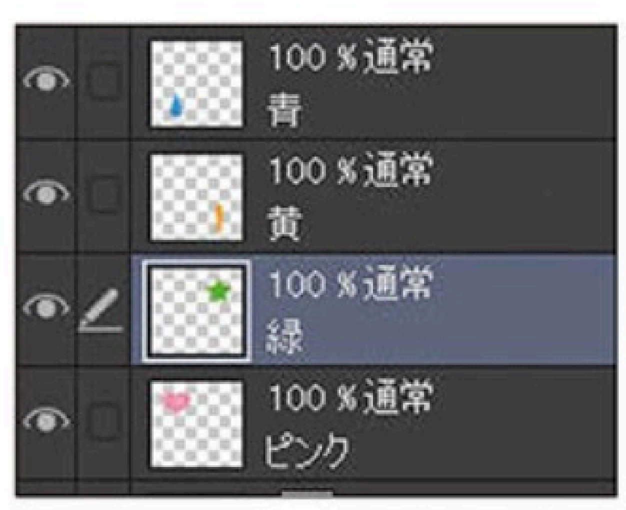
A [レイヤー移動]もしくは[オブジェクト]で動かせます。

[レイヤー移動]で動かす

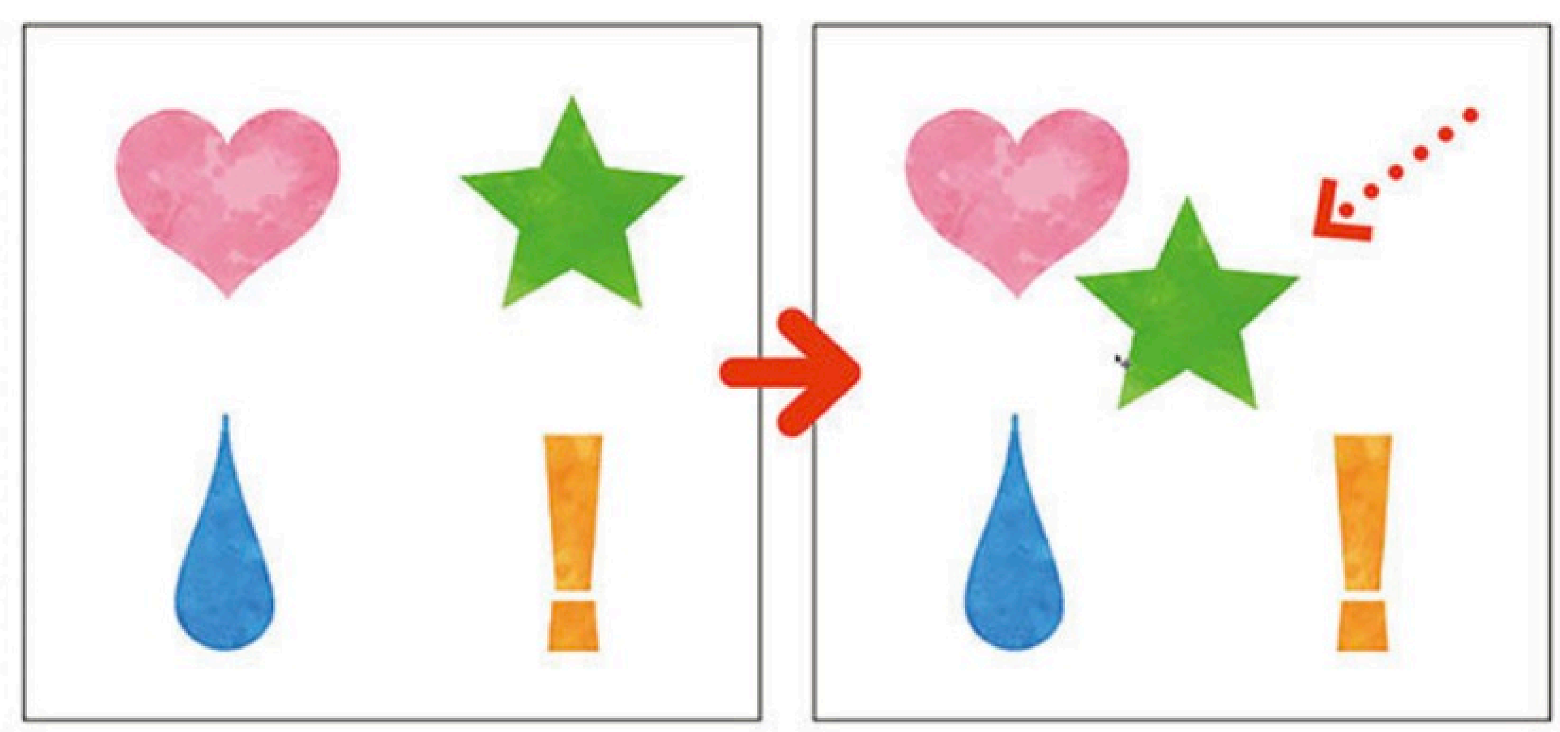
[レイヤー移動]ツール→[レイヤー移動]でドラッグすることで、選択中のレイヤーに描かれている画像(描画部分)を動かすことができます。



レイヤー移動

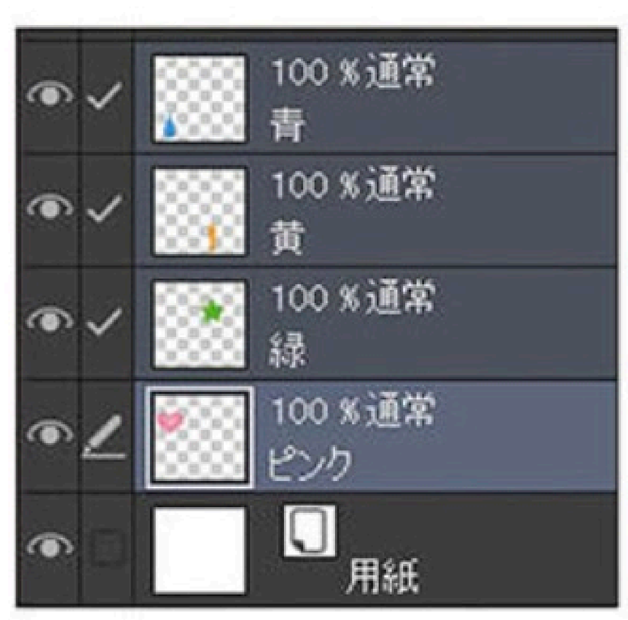


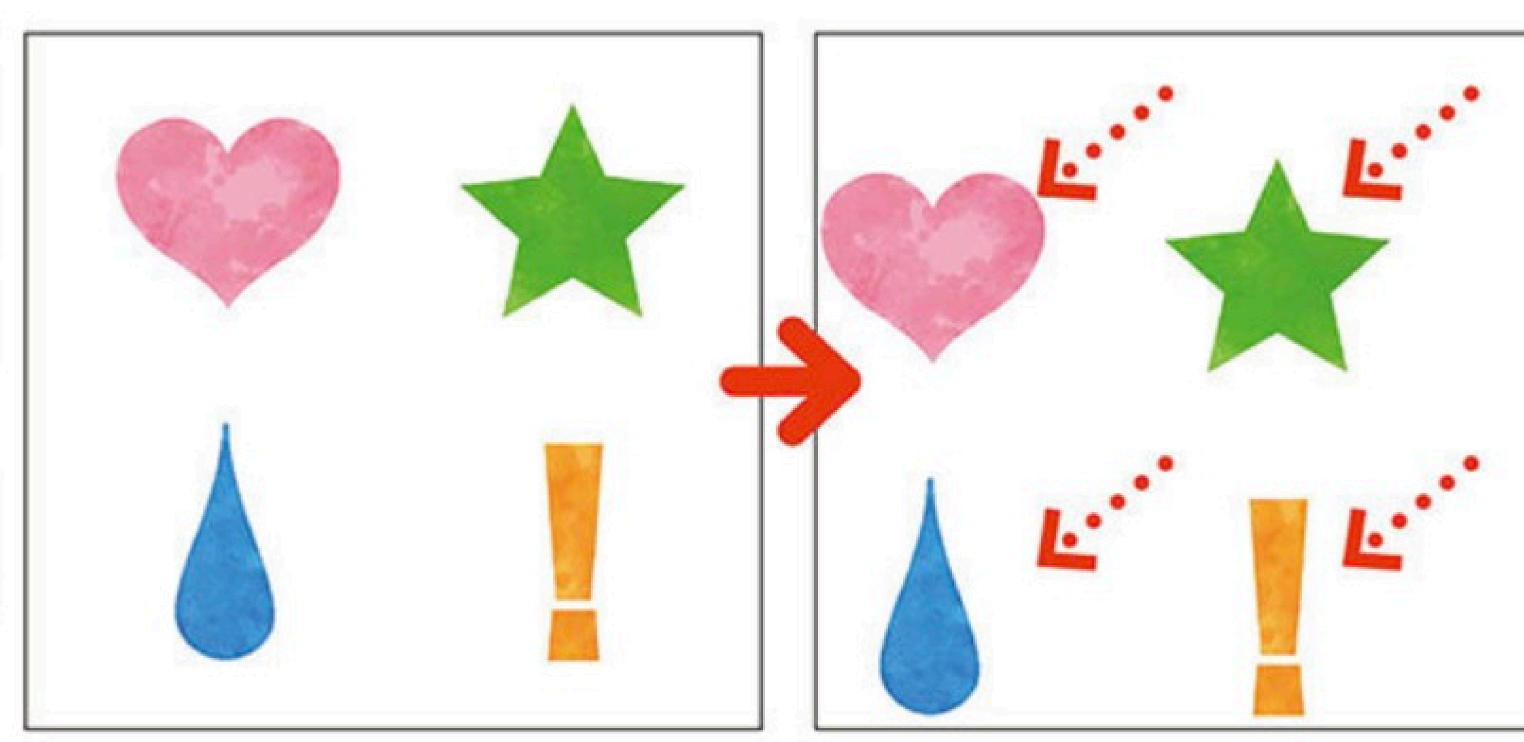
[レイヤー]パレットでレイヤーを選択し、ドラッグします。



複数のレイヤーを動かす

複数のレイヤーを選択して[レイヤー移動]でドラッグすると、複数のレイヤーの画像を同時に動かすことができます。





[オブジェクト]で動かす

[操作]ツール→[オブジェクト]で描画部分をドラッグし、移動することが可能です。[オブジェクト]の場合、描画部分をクリックすると選択するレイヤーが自動で切り替わります。

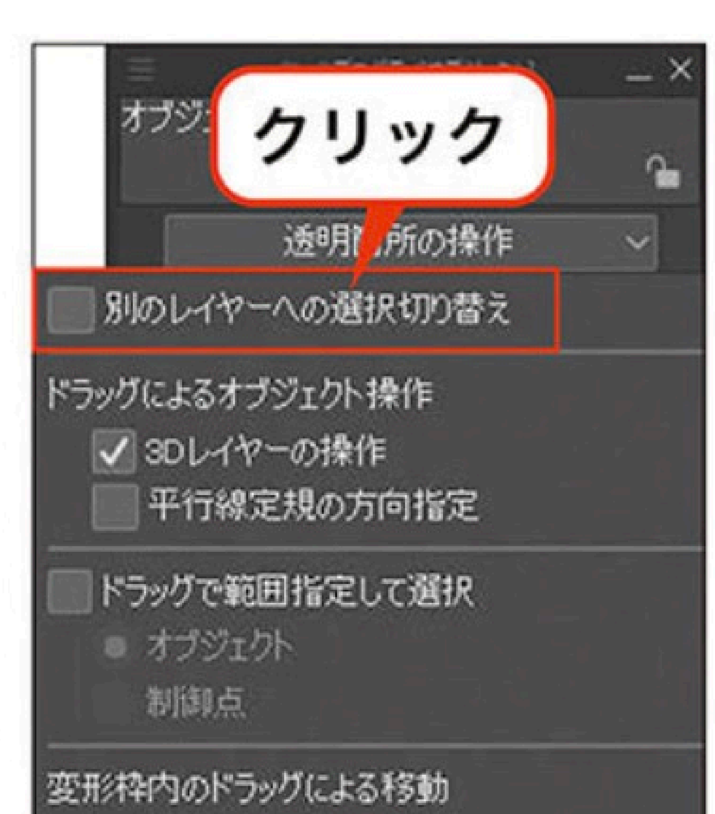


オブジェクト



選択レイヤーの切り替えをオフにする

想定外のレイヤーが動いてしまう場合は[ツールプロパティ]パレット→[透明箇所の操作]→[別のレイヤーへの選択切り替え]をオフにするとよいでしょう。



Q 028 レイヤーの描画部分にフチをつけたい

A ［レイヤープロパティ］パレットで［境界効果］をオンにします。

［境界効果］

［レイヤープロパティ］パレット→［境界効果］をオンにすると、レイヤーの描画部分にフチをつけることができます。［境界効果］はいつでもオフにすることが可能です。

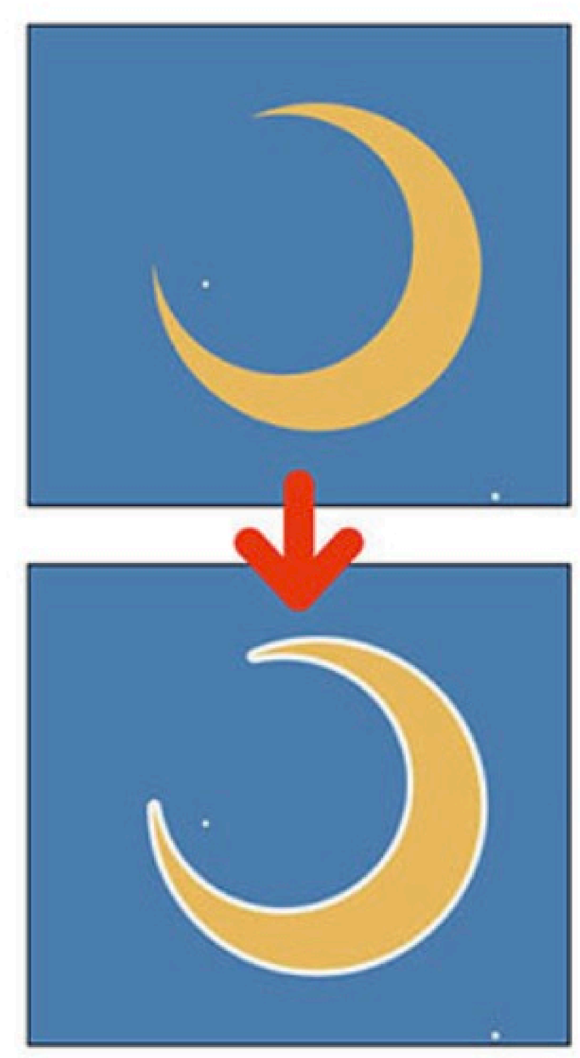


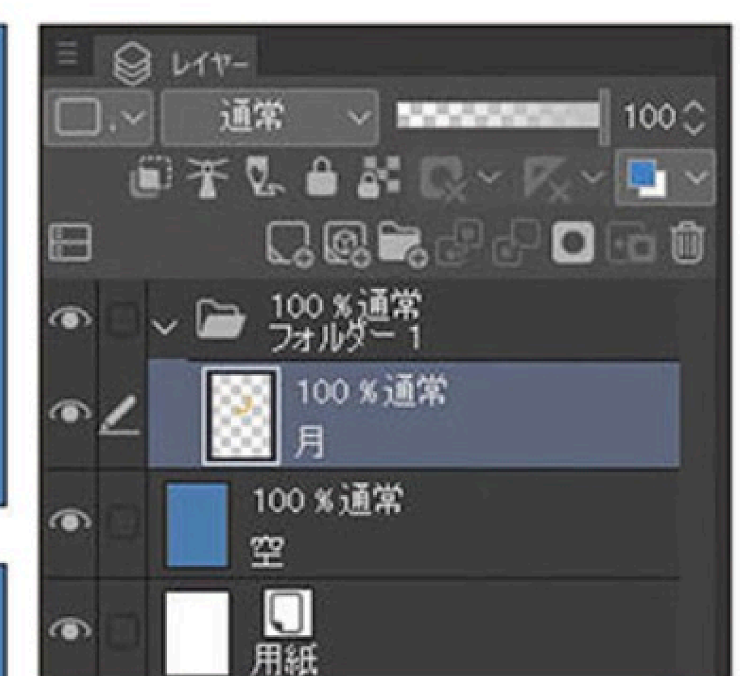


Ⓐ境界効果
境界効果のタイプを選びます。［フチ］はノーマルなフチで、「水彩境界」は水彩絵の具で塗った部分の端が濃くなったようなフチになります。

Ⓑフチの太さ
フチの太さを設定します。

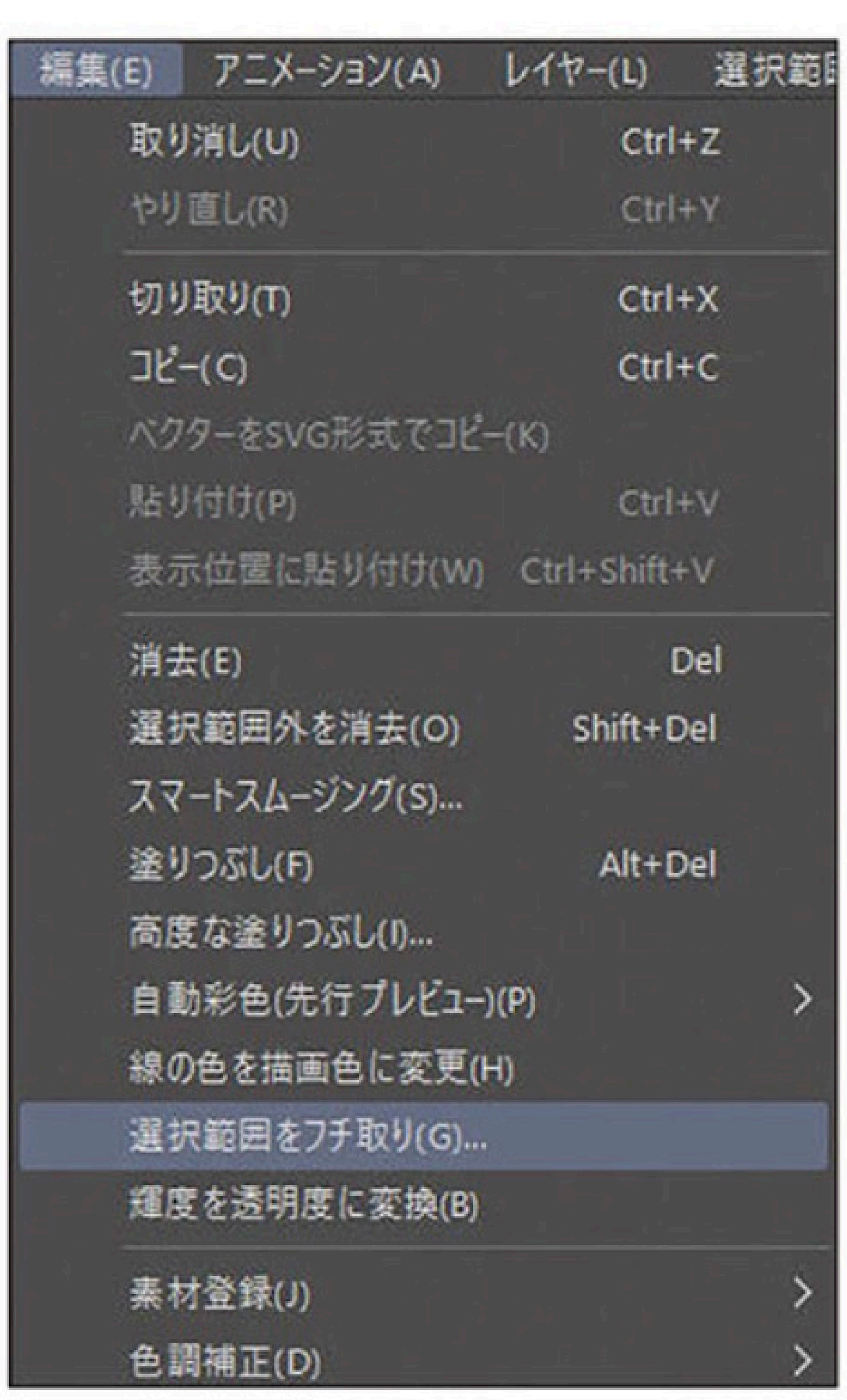
Ⓒフチの色
フチの色を設定します。カラーアイコンをクリックすると［色の設定］ダイアログが表示されます。



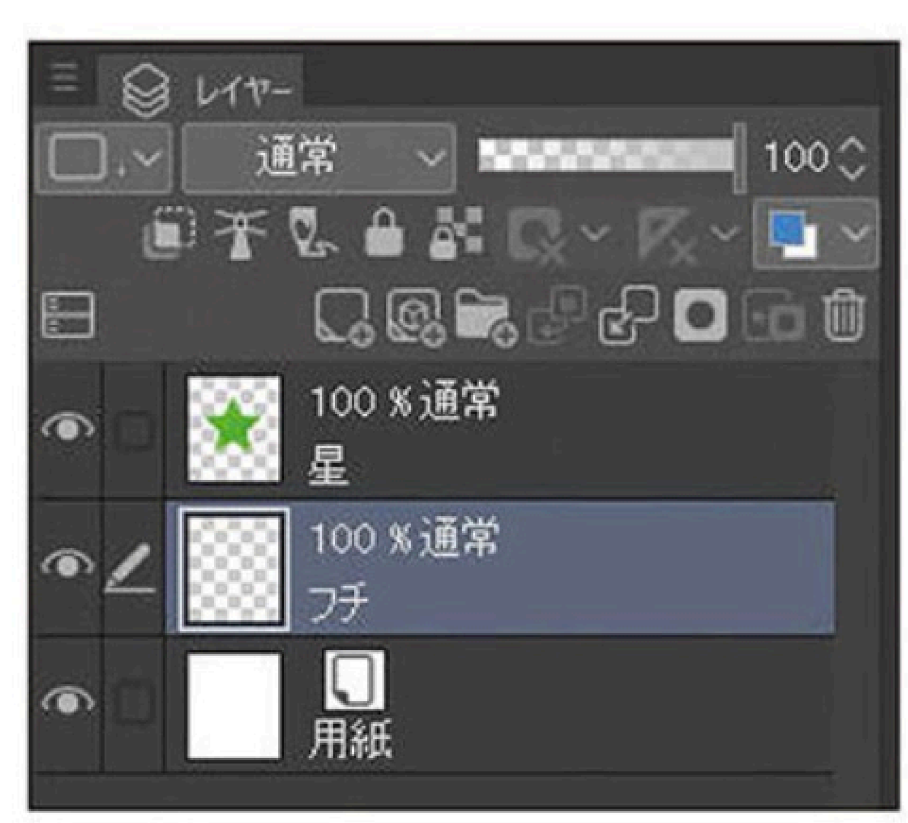


選択範囲でフチをつける

選択範囲を作成し、［編集］メニュー→［選択範囲をフチ取り］を選択することで、フチをつけることができます。







新規レイヤーにフチを描くと便利
選択範囲からフチを描く場合は、フチ用に新規レイヤーを作成すると、フチの表示／非表示が可能になるので便利です。

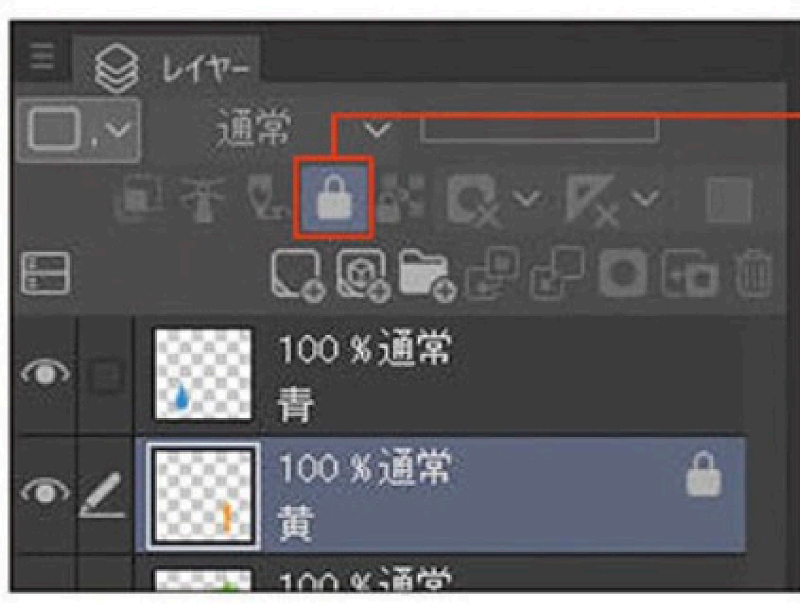
Part.2 レイヤー

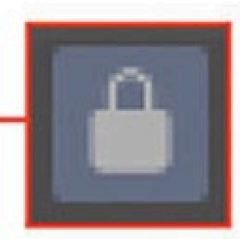
Q 029 レイヤーを編集できないようにしたい

A ［レイヤーをロック］をオンにするとレイヤーを編集できなくなります。

［レイヤーをロック］

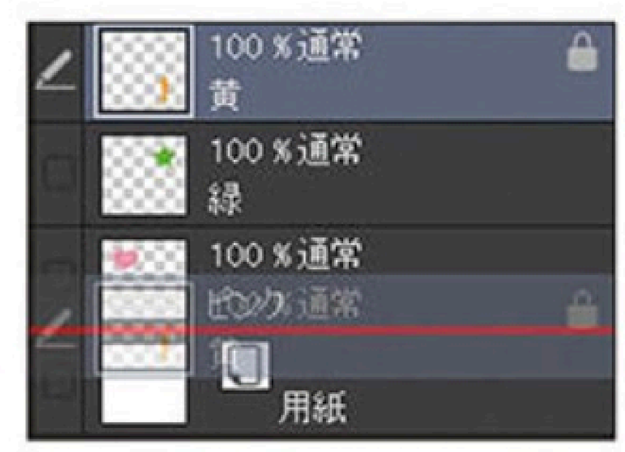
よくあるミスとして、作業が済んだレイヤーを誤って選択し描画を重ねてしまう場合があります。
内容を変更したくないレイヤーは、［レイヤー］パレットの［レイヤーをロック］をオンにしておくと、編集できなくなるので安心して作業できます。





レイヤーをロック

［レイヤーをロック］をクリックするとレイヤーが編集できなくなります。ロックを解除するには再度［レイヤーをロック］をクリックします。



レイヤー順の変更は可能

ロックしたレイヤーは編集や削除ができなくなりますが、レイヤー順を変更することは可能です。

Part.2 レイヤー

Q 030 増えすぎたレイヤーを見やすくしたい

A レイヤーを 2 ペインにすると 2 つに分割した画面でレイヤーを確認できます。

［レイヤーを 2 ペインで表示］

作業が進むにつれレイヤーは多くなってしまいがちです。人によっては 100 枚以上使うことも珍しくありません。
増えすぎたレイヤーを［レイヤー］パレットで確認するのは少し面倒な作業ですが、［レイヤーを 2 ペインで表示］をオンにすることで、レイヤーリストの画面を 2 つに分割して確認することができます。



2 つに分割した画面



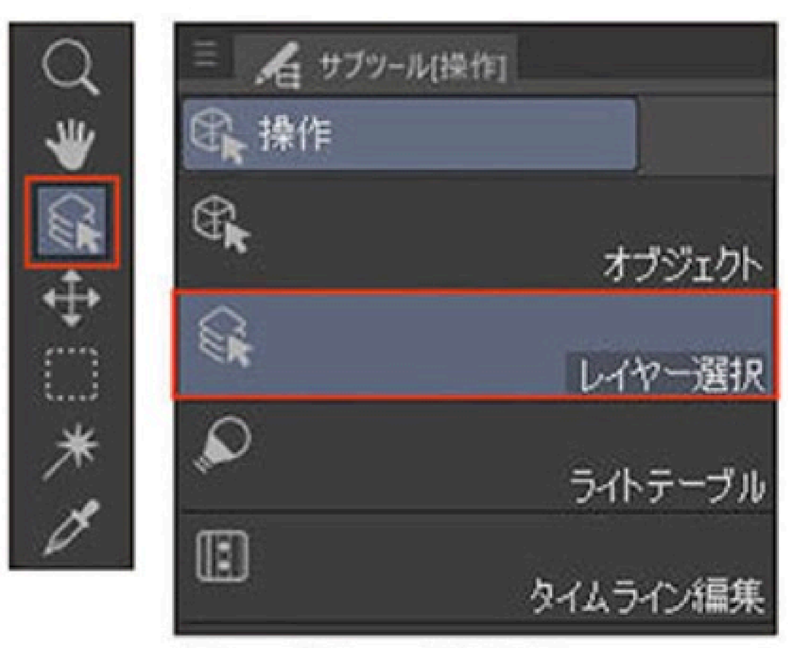
レイヤーを 2 ペインで表示

Q 031 レイヤーを探したい

A ［レイヤー選択］で、描画部分からレイヤーを探せます。また［レイヤー検索］パレットで探すことも可能です。

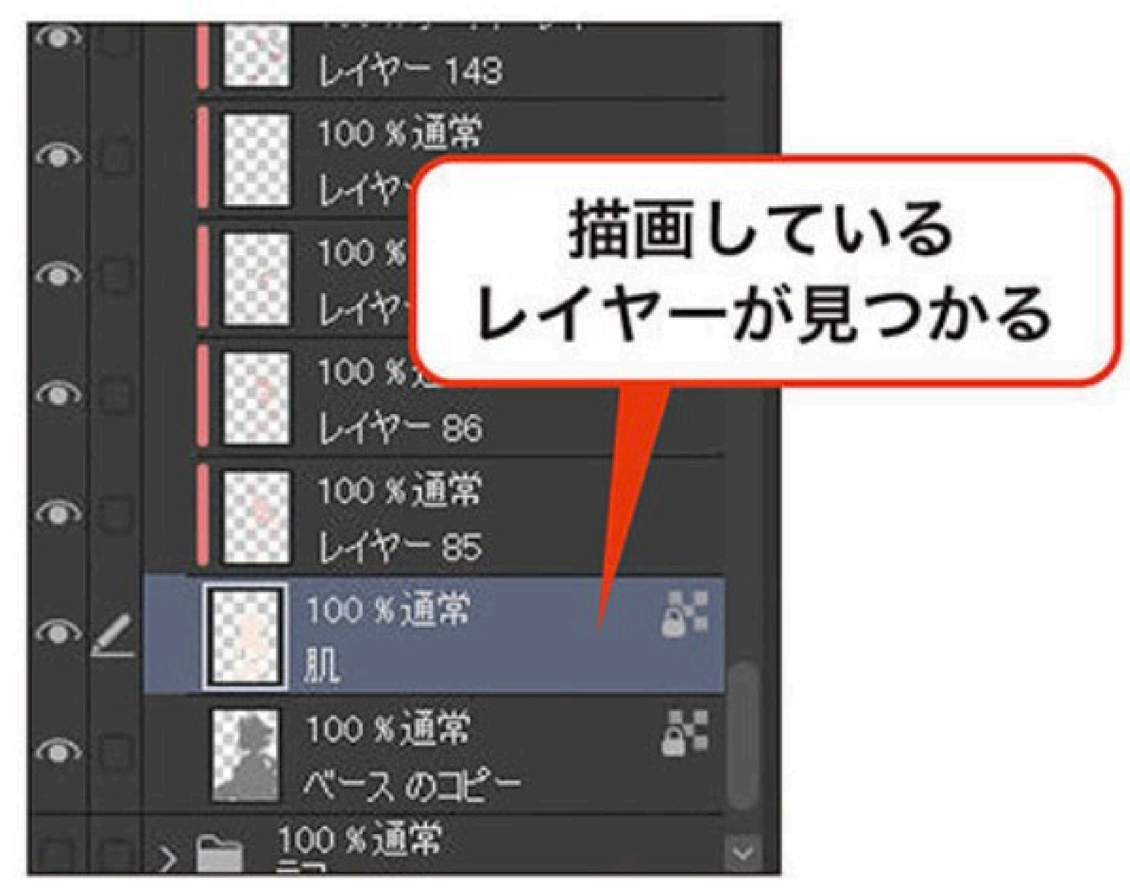
描画部分からレイヤーを見つける

たとえば「この青く塗っている部分はどのレイヤーで作業しているんだろう」というように、レイヤーが増えすぎると描画したレイヤーがどれかわからなくなることがあります。
［操作］ツール→［レイヤー選択］で描画部分をクリックすると、レイヤーを見つけることができます。



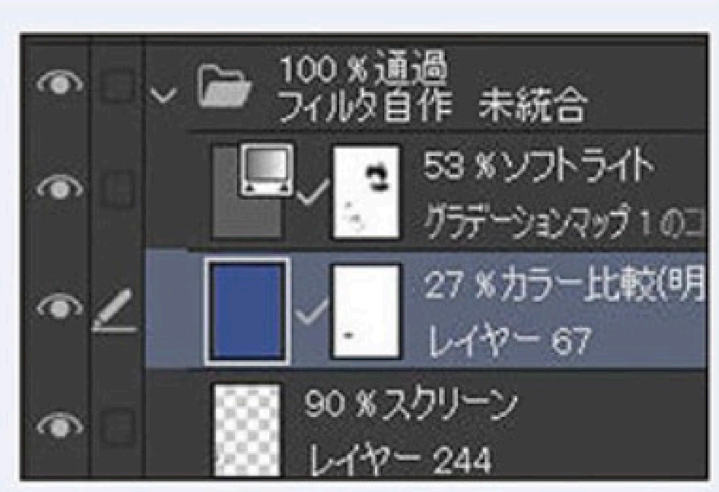
［レイヤー選択］





TIPS 上にあるレイヤーが優先

［レイヤー選択］で選択されるレイヤーは、上に描画されているレイヤーが優先されます。色の調整などで塗りつぶしたり、広い範囲を塗ったレイヤーなどが上にある場合は、それが選択されてしまうので注意しましょう。



［レイヤー検索］パレット

［ウィンドウ］メニュー→［レイヤー検索］パレットは、種類や条件でレイヤーを探すことができるパレットです。表現色がほかと異なるレイヤーや、特別な設定をしたレイヤーなどを探すときに便利です。



A 表示対象レイヤー
［レイヤー検索］パレットに表示されるレイヤーのタイプを設定できます。

B 絞り込み条件
条件を設定して検索に表示されるレイヤーを絞り込むことができます。

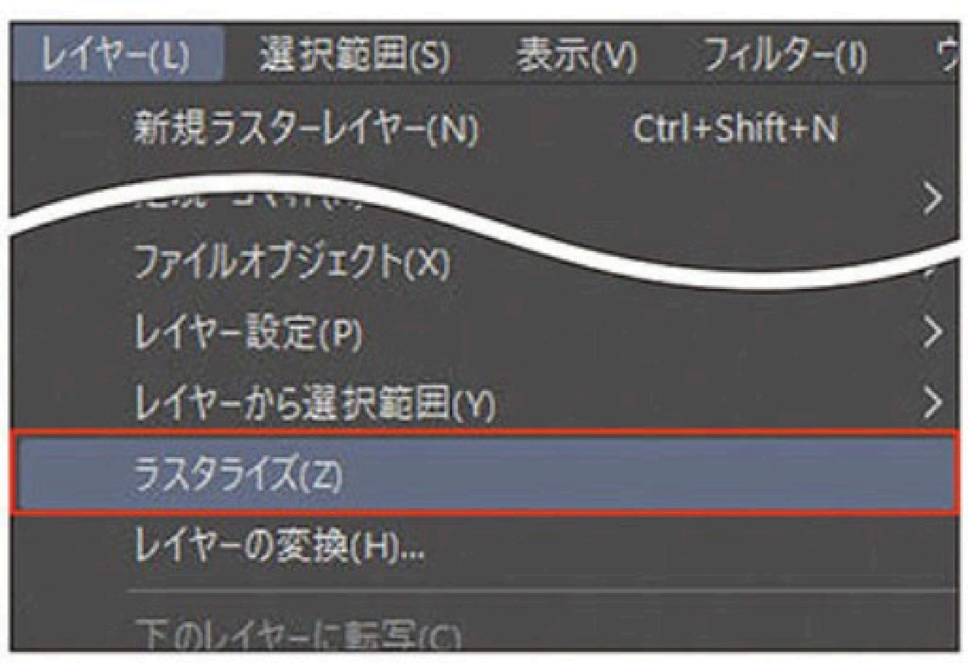
C 除外対象条件
条件を設定して検索から除外するレイヤーを決めることができます。

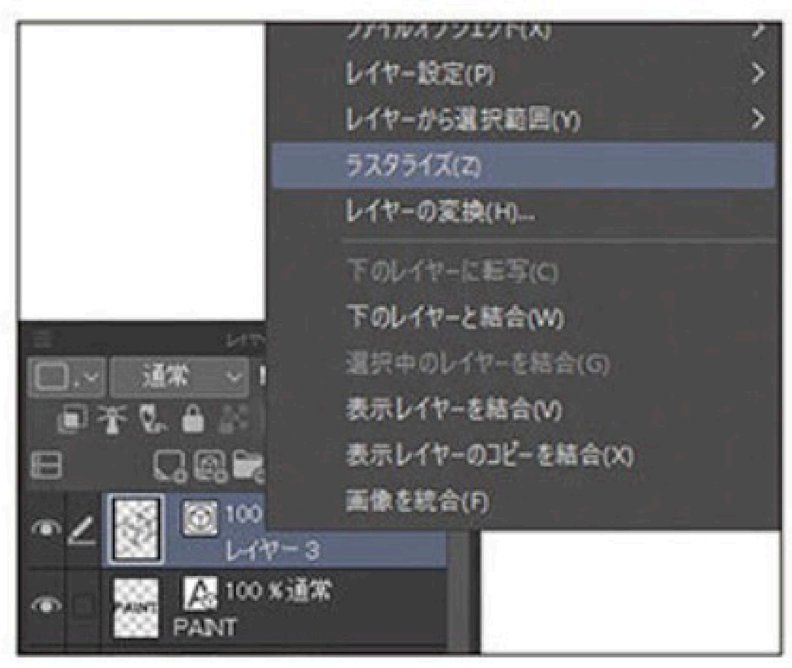
Q 032 特殊なレイヤーを普通のレイヤーにしたい

A ［ラスタライズ］でラスターレイヤーにできます。

［ラスタライズ］

画像素材レイヤーやベクターレイヤーなどの特殊なレイヤーは、一部のツールが使えなかったり加工できなかったりします。
［レイヤー］メニュー→［ラスタライズ］を選択すると、どんなレイヤーもラスターレイヤーにすることができます。たとえばベクターレイヤーは、［塗りつぶし］ツールが使えませんが、ラスターレイヤーにすれば問題なく使えるようになります。





ラスタライズの手順
［レイヤー］メニュー→［ラスタライズ］のほか、レイヤーを右クリック→［ラスタライズ］を選択でも可能です。

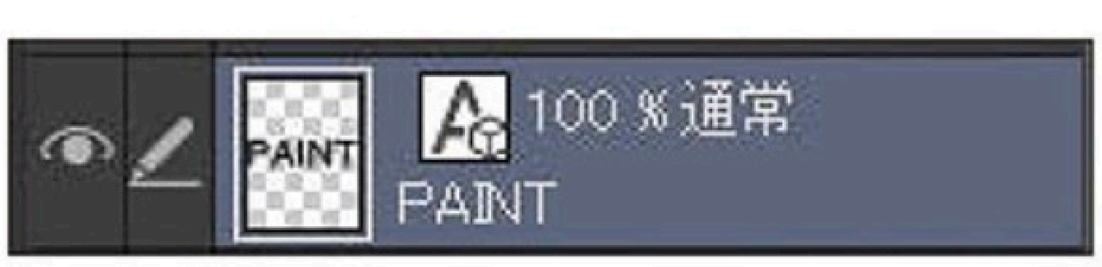
特殊なレイヤーの例



ベクターレイヤー
ベクターレイヤーは、［塗りつぶし］ツールが使えないほか、［フィルター］メニュー→［ぼかし］などのフィルターによる加工もできません。



画像素材レイヤー
［ファイル］→［読み込み］→［画像］や、［素材］パレットから読み込んだ画像は画像素材レイヤーになります。画像素材レイヤーは、描画系ツールでも編集やフィルターによる加工はできません。



テキストレイヤー
テキストレイヤーは、文字を入力するためのレイヤーです。［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］や［ゆがみ］などの変形コマンドやフィルターが使えません。



3D レイヤー
3D モデルを編集するレイヤーです。描画系ツール、変形コマンド、フィルターの加工など画像を編集する機能がほとんど使えません。

▼ ラスタライズ

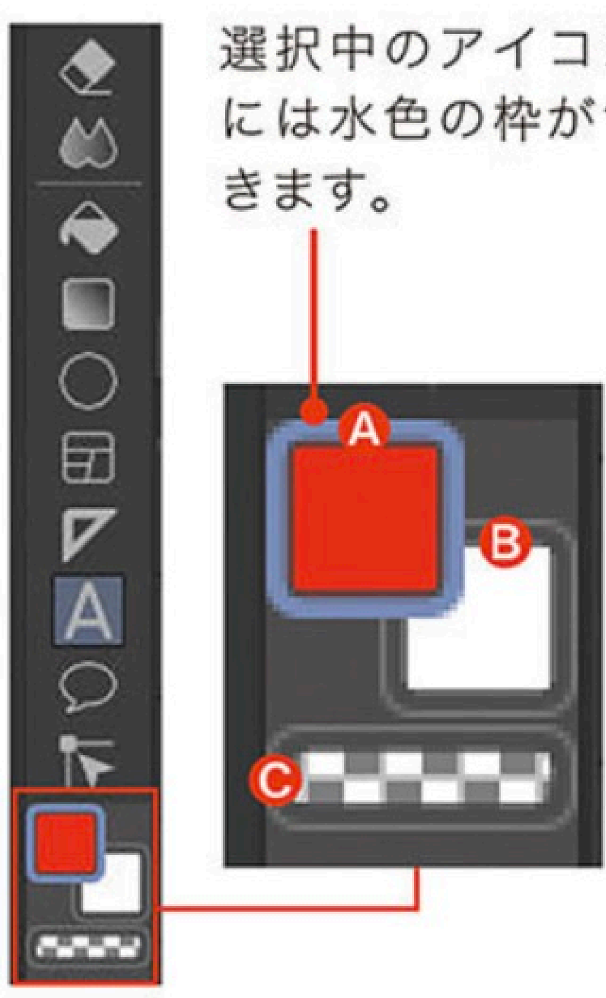
ラスターレイヤーにすれば加工可能

Q 033 描画色を決めたい

A ［カラーサークル］パレットなどのカラー系のパレットを使います。

カラーアイコン

選択中の描画色は、［ツール］パレット下部にあるカラーアイコンで確認できます。



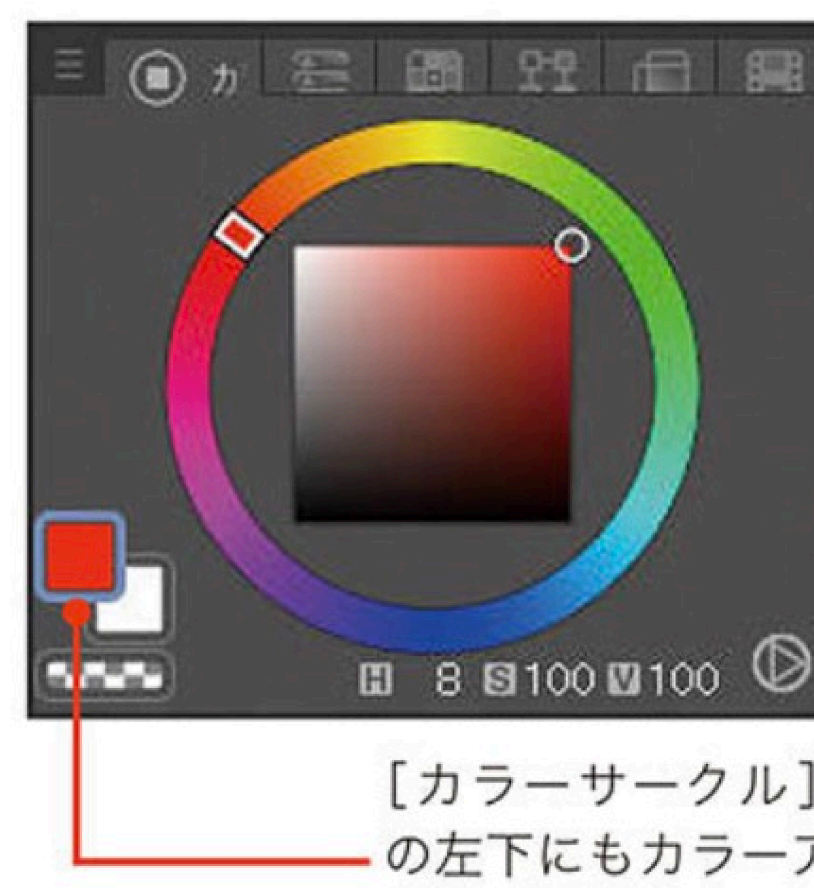
選択中のアイコンには水色の枠がつきます。

カラーアイコン

Ⓐメインカラー
メインで使用する描画色。基本はメインカラーを選択しておきます。

Ⓑサブカラー
サブで使用する描画色です。使用頻度の高い色をセットしておくと便利です。

Ⓒ透明色
描いた部分が透明になります。



［カラーサークル］パレットの左下にもカラーアイコンがあります。

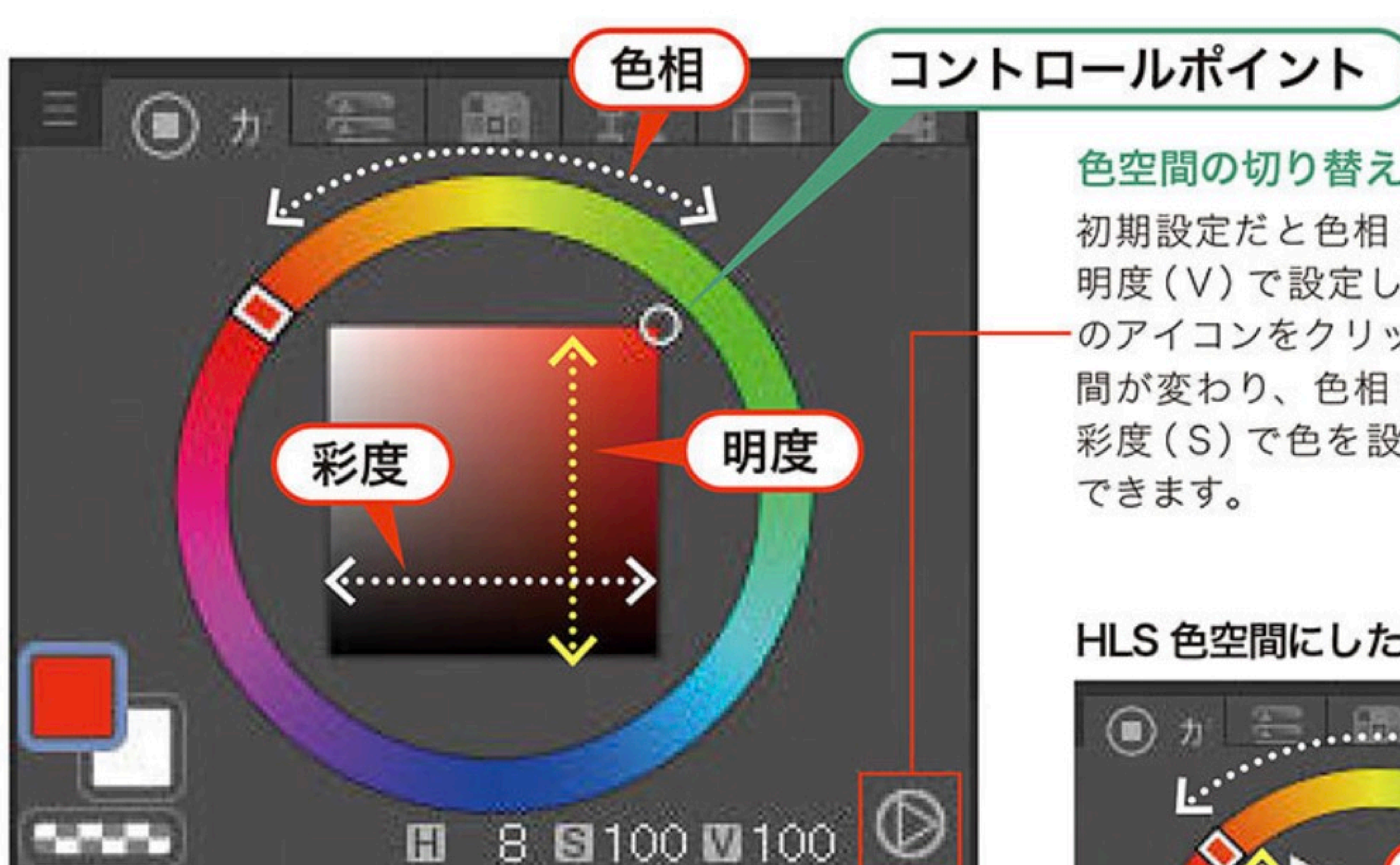
［カラーサークル］パレット

［カラーサークル］パレットは直感的に色を設定することができます。

色相
リングの部分をクリックして、赤、青、黄、紫といった色みを選びます。

明度
色の明るさを調整します。コントロールポイントを上に動かすほど明るく、下に動かすほど暗くなります。

彩度
色の鮮やかさを調整します。コントロールポイントを右に動かすほど鮮やかになります。



色空間の切り替え
初期設定だと色相（H）彩度（S）明度（V）で設定しますが、右下のアイコンをクリックすると色空間が変わり、色相（H）輝度（L）彩度（S）で色を設定することができます。

輝度
色の輝きを表す値です。コントロールポイントを上に動かすほど明るくなります。最も輝度が高くなると白になります。

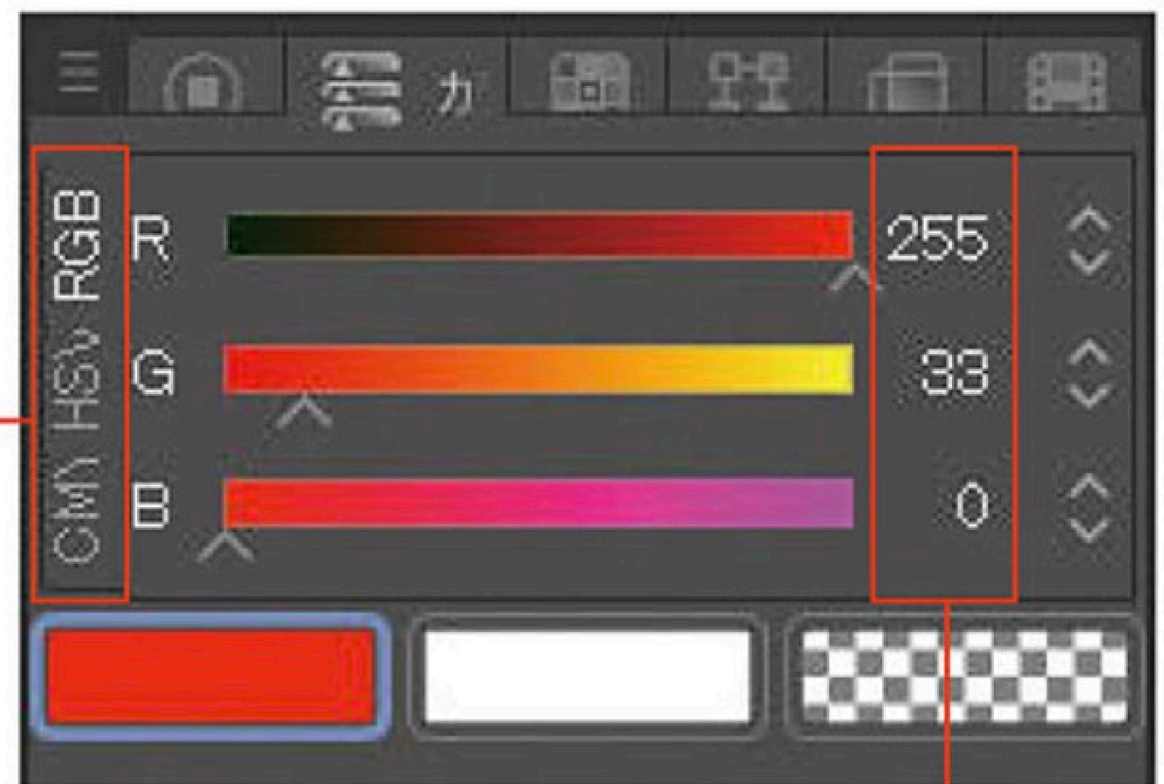
HLS 色空間にした場合



[カラースライダー]パレット

[カラースライダー]パレットは、スライダーで値を調整して色を設定します。RGB 値で設定したいときなどに便利です。設定値のタイプには RGB、HSV（[カラーサークル]パレットが HLS 色空間のときは連動して HLS になります）、CMYK があります。

左側のタブをクリックすると設定値のタイプを変更できます。

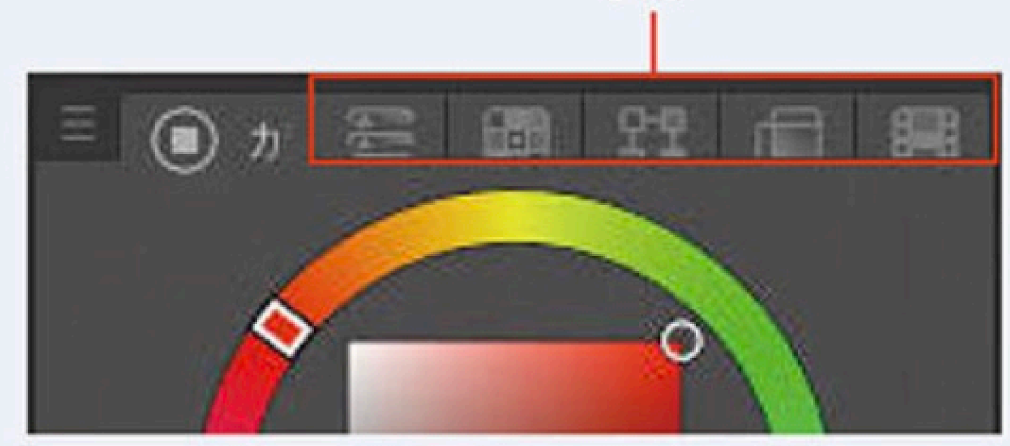


数値を直接入力することも可能です。

TIPS タブで表示

[カラースライダー]パレットなどのカラー系のパレットは、[カラーサークル]パレットと同じ場所に格納されており、タブを選択すると表示されます。

タブ



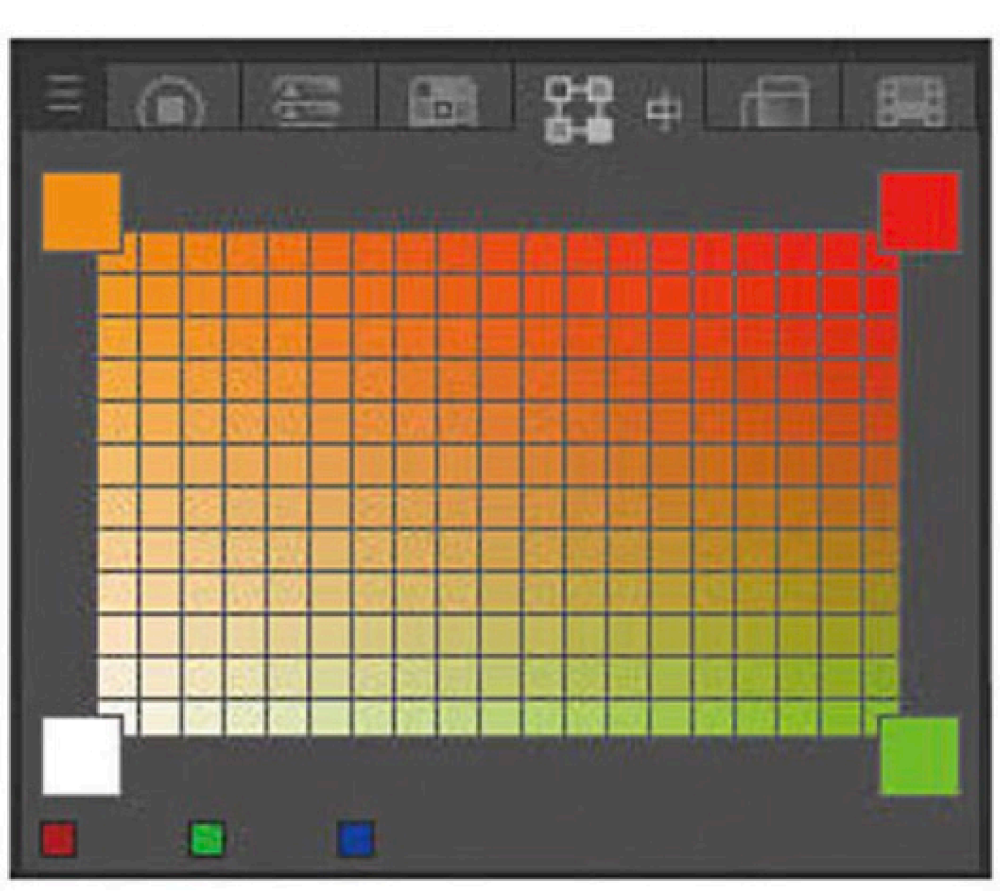
Part.3 描画関連

Q 034 近い色を探したい

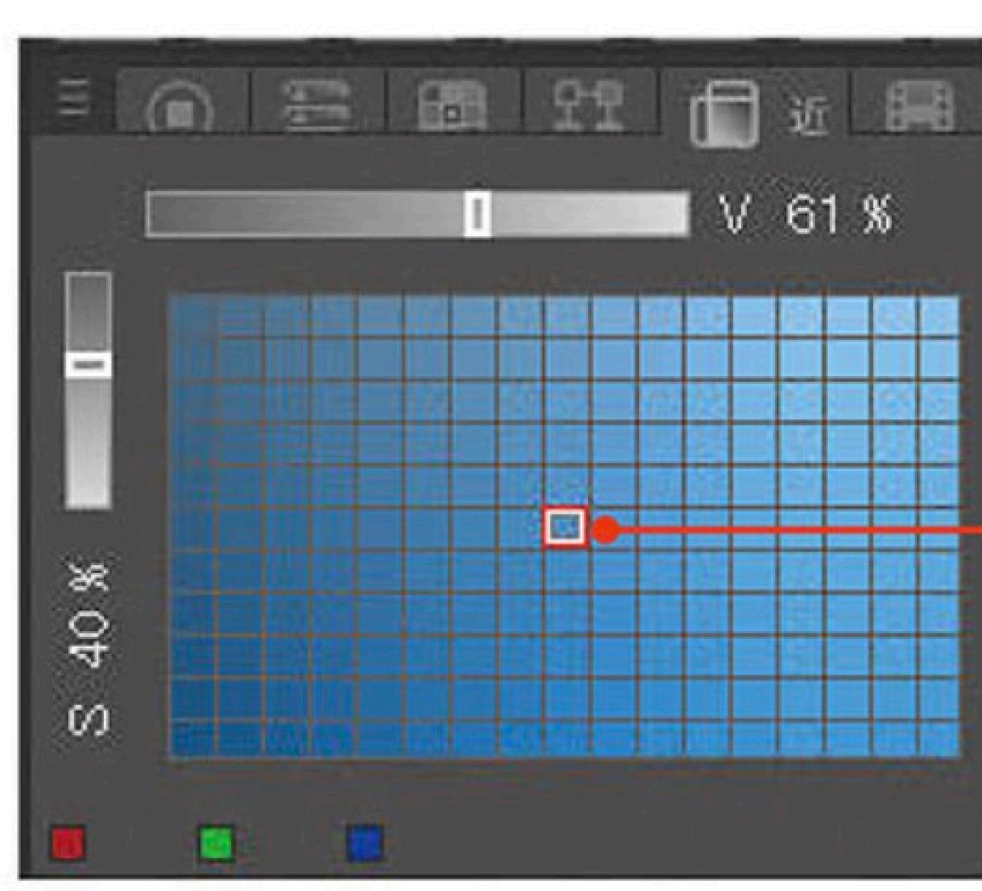
A [中間色]パレットや[近似色]パレットを使います。

ほかの色との中間の色や、明度・彩度が近い色を探す

ある特定の色に近い色を探す場合は、ほかの色との中間になる色を確認できる[中間色]パレットや、彩度や明度が異なる色を確認できる[近似色]パレットを使うと便利です。



[中間色]パレット
四隅のボックスに色を設定することで、異なる色と色の中間になる色が表示されます。



色のタイルをクリックすると描画色にできます。

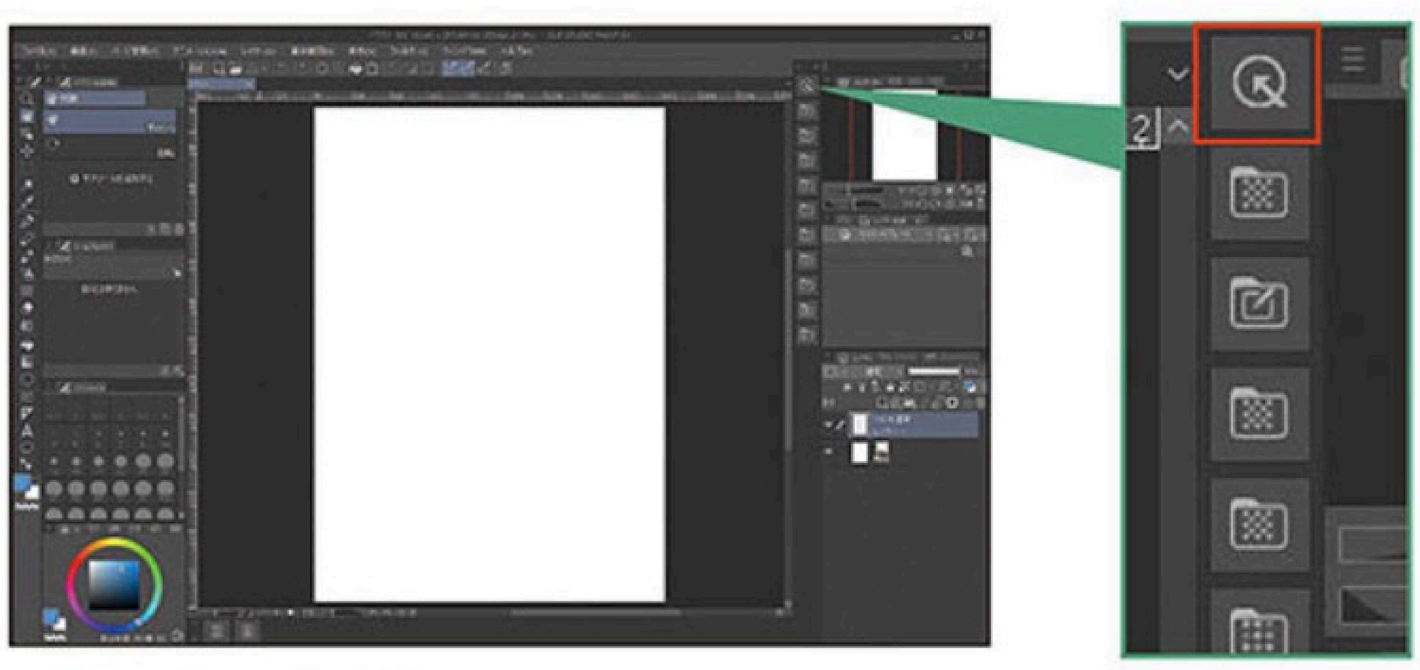
[近似色]パレット
描画色の明度や彩度の異なる色が表示されます。

Q 035 色を保存したい

A [クイックアクセス]パレットで、手早く描画色を保存できます。

描画色を[クイックアクセス]パレットに追加する

設定した描画色を保存したい場合は、[クイックアクセス]パレットを使うと便利です。
[クイックアクセス]パレットの上で右クリックし、[描画色を追加]を選択すると描画色をパレット上に追加できます。

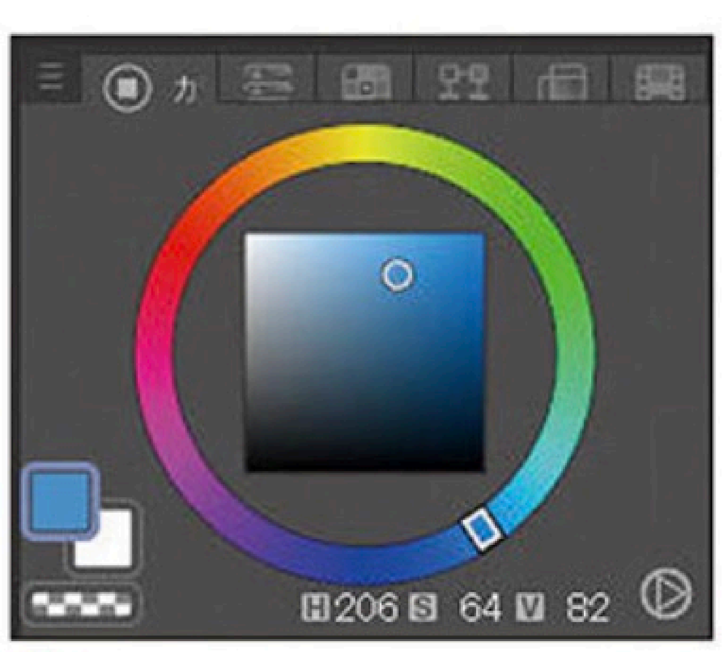


[クイックアクセス]パレット

パレットの場所
[クイックアクセス]パレットは[素材]パレットと同じドックに格納されています。

> **TIPS パレットを見つける**
> パレットが見つからない場合は、[ウィンドウ]メニューを開いて探してみるとよいでしょう。

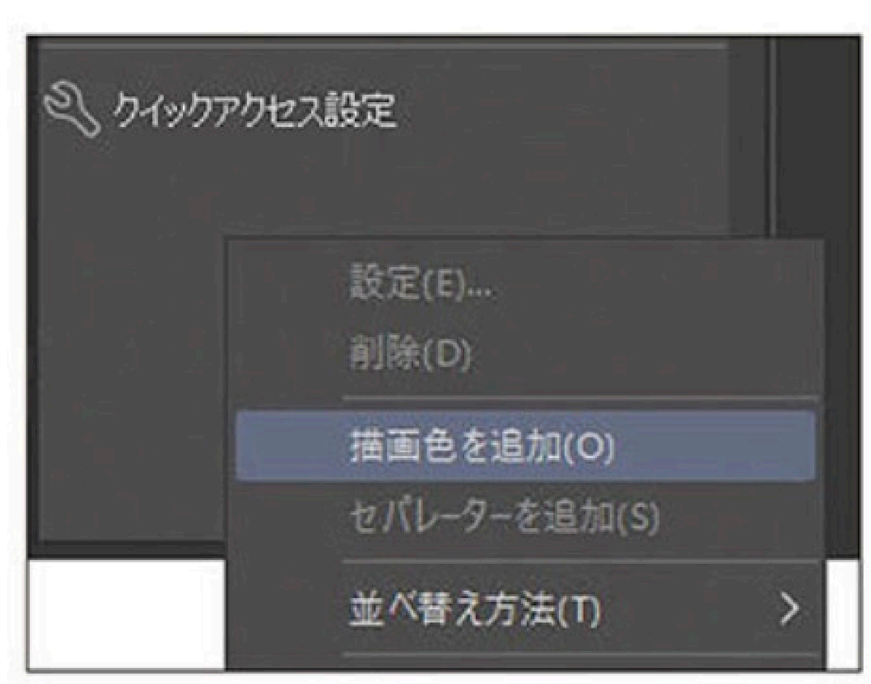
描画色を追加する手順



❶カラー系パレットで描画色を設定します。



❷[クイックアクセス]パレットを表示して空欄で右クリックします。



❸[描画色を追加]を選択します。



❹描画色が[クイックアクセス]パレットに追加されます。

Q 036 キャンバスから色を取得したい

A ［スポイト］ツールを使って色を取得し、描画色にできます。

● ［スポイト］ツール

［スポイト］ツールを使うと、キャンバス上の色を取得して描画色にすることができます。［スポイト］ツールには［表示色を取得］と［レイヤーから色を取得］の２つのサブツールがあり、用途によって使い分けることができます。

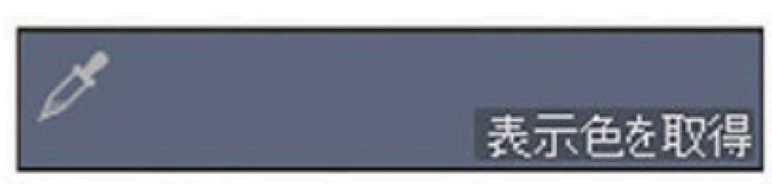


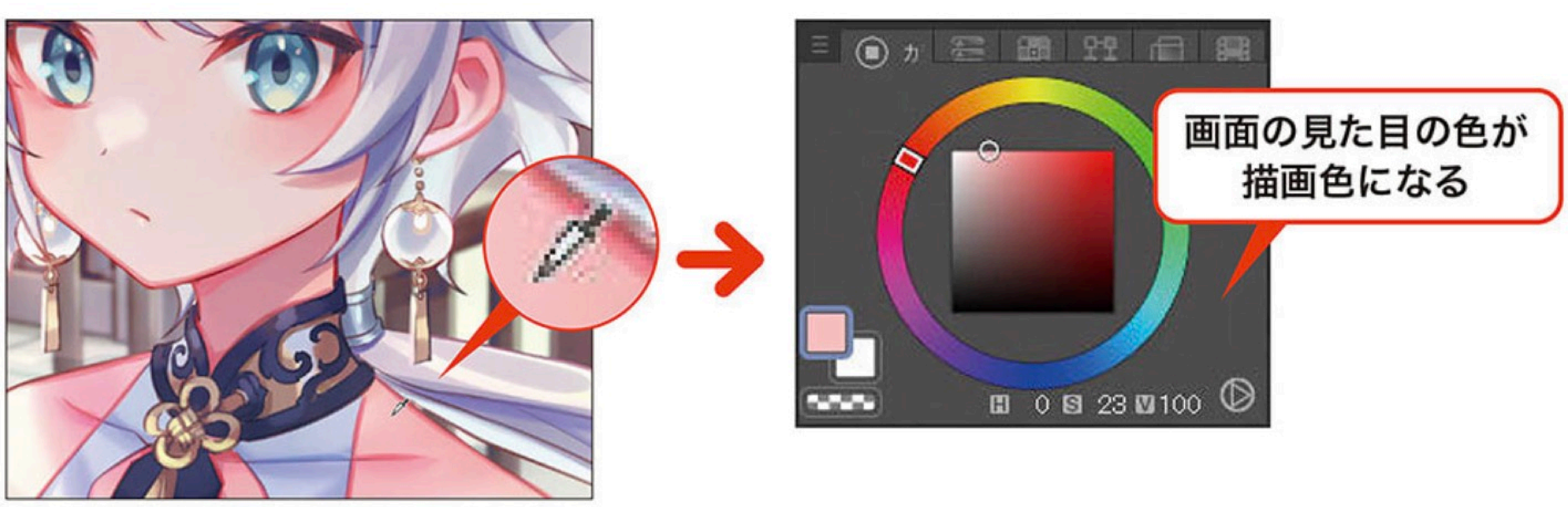
TIPS　右クリックでスポイト

ブラシを使っているときに、右クリックすると［スポイト］ツールを使うことができます。

表示色を取得

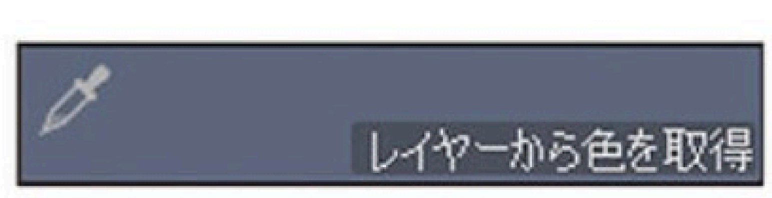
画面に表示されている色を取得します。





レイヤーから色を取得

［レイヤー］パレットで選択中のレイヤーに描画されている色を取得します。





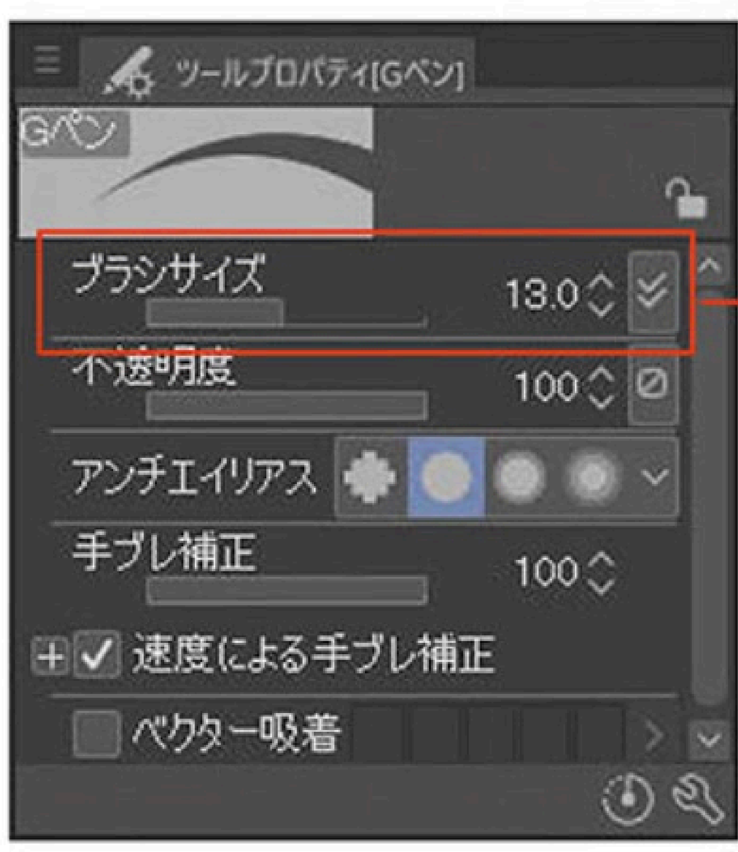


Q 037 ブラシサイズを変えたい

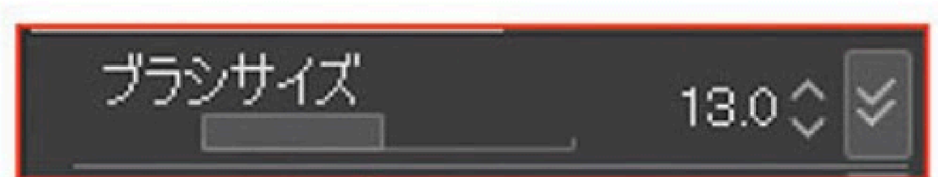
A [ツールプロパティ] パレットや [ブラシサイズ] パレットで変更できます。

[ツールプロパティ]パレットでブラシサイズを変える

[ツールプロパティ]パレットでは、スライダーや数値入力でブラシサイズを設定することができます。



[ツールプロパティ] パレット



ショートカット

キーボードのキー入力で、ブラシサイズを変えることができます。

[……ブラシサイズを小さく

] ……ブラシサイズを大きく

[ブラシサイズ]パレットでブラシサイズを変える

[ブラシサイズ]パレットでブラシサイズを選択することができます。



[ブラシサイズ] パレット



サイズを追加

[ブラシサイズ]パレットに必要なサイズがない場合は、[ツールプロパティ]パレットで設定し、[ブラシサイズ]パレットのメニュー表示→[現在のサイズをプリセットに追加]を選択し、サイズを追加します。

Q038 清書しやすい下描きにしたい

A ［レイヤーカラー］で下描きを青くすると、清書しやすくなります。

［レイヤーカラー］を設定する

下描きの線と清書の線の区別がつきにくいと、作業もはかどりません。そこで便利なのが、薄く青い線で下描きを表示する方法です。
［レイヤープロパティ］パレットにある［レイヤーカラー］をオンにすると、描画部分の色を変えることができます（初期設定では青くなります）。さらに不透明度を下げることで清書の線が見やすくなります。







色の設定を変える

カラーアイコンをクリックすると［色の設定］ダイアログが開き、［レイヤーカラー］の色を変更することができます。

TIPS ［レイヤー］パレットからオン／オフを切り替える

［レイヤー］パレットの［レイヤーカラーの変更］からも［レイヤーカラー］のオン／オフが可能です。



レイヤーカラーの変更

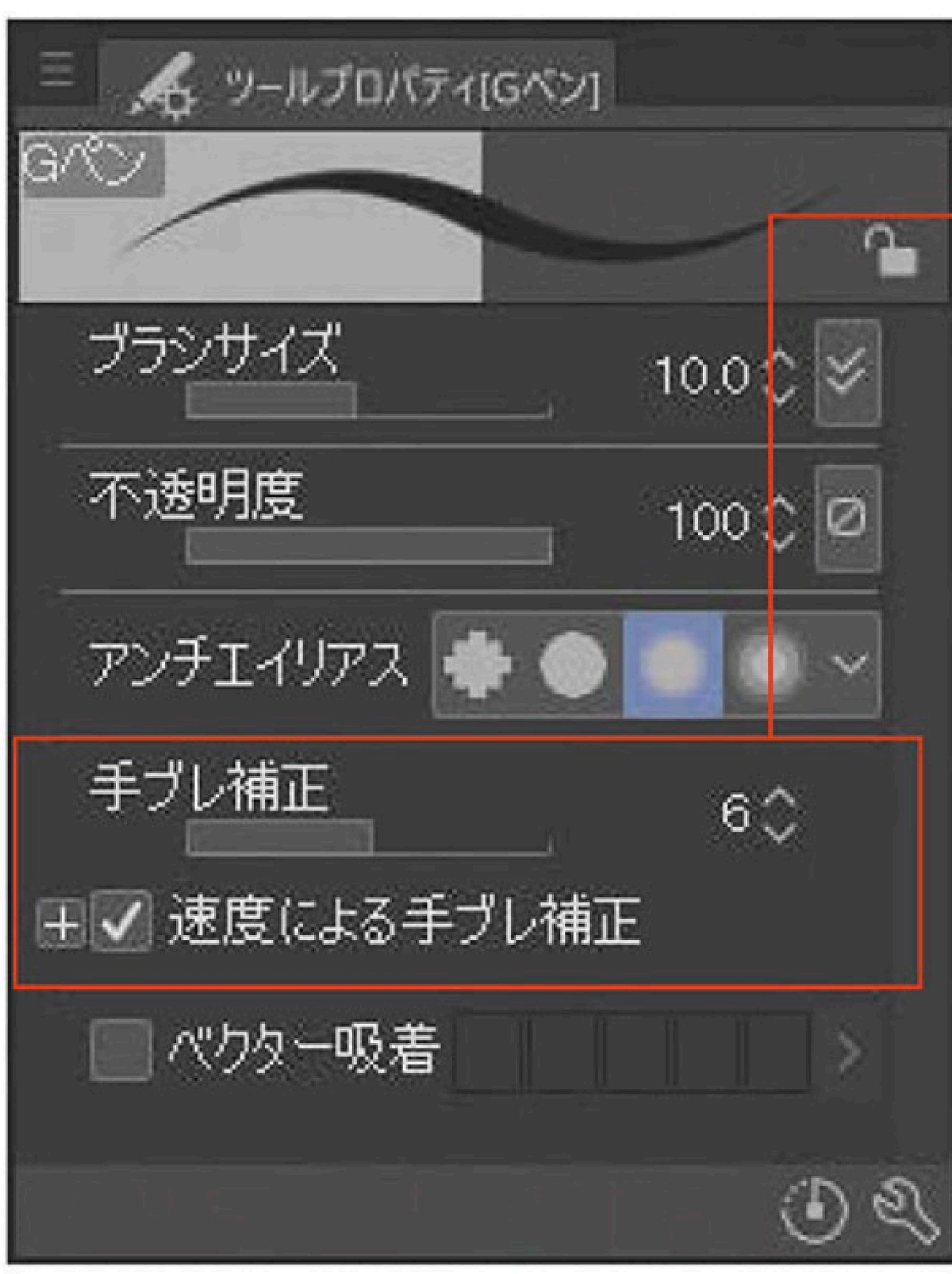
※［レイヤー］パレットの幅を小さく表示していると、［レイヤーカラーの変更］ボタンが表示されない場合があります。

Q 039 手ブレを軽減したい

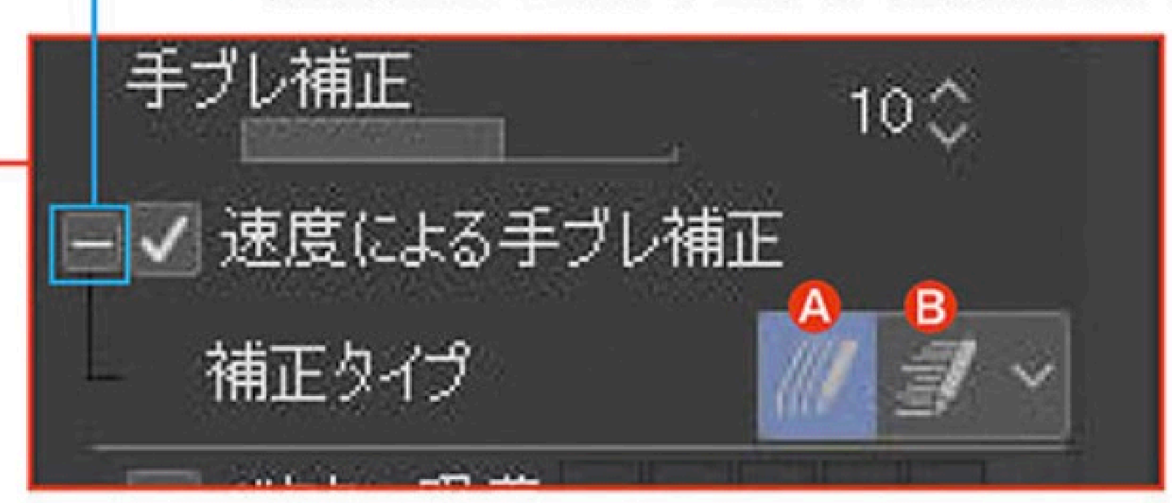
A ［手ブレ補正］や［後補正］で手ブレを軽減できます。

手ブレを補正する

［ツールプロパティ］パレットにある［手ブレ補正］は、ペンタブレットによる線の震えを軽減することができます。値が大きいほど線をなめらかに補正しますが、描画処理に時間がかかる場合があります。適正な値は個人差があるため、試し描きをして自分に合った値に設定しましょう。



機能拡張 ⊞をクリックして展開します。



速度による手ブレ補正

［速度による手ブレ補正］がオンになっていると、ストロークの速度によって、手ブレ補正を適用する方法が変わります。機能拡張から設定できる［補正タイプ］は下記の２種類から選びます。

Ⓐゆっくり描いたときに補正をかける

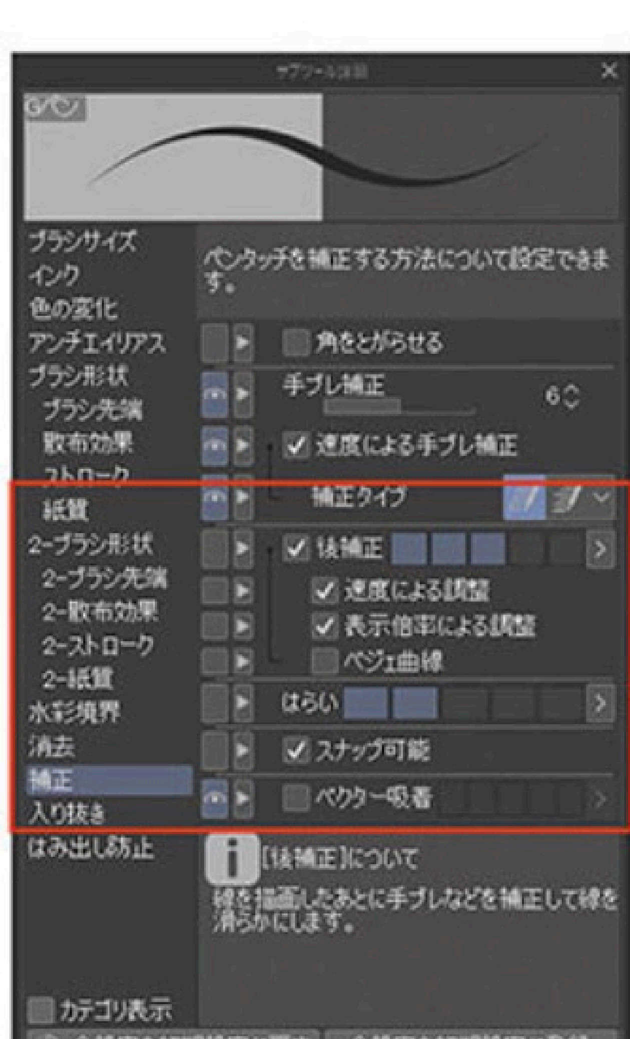
ストロークが遅くなるほど、補正が強まります。

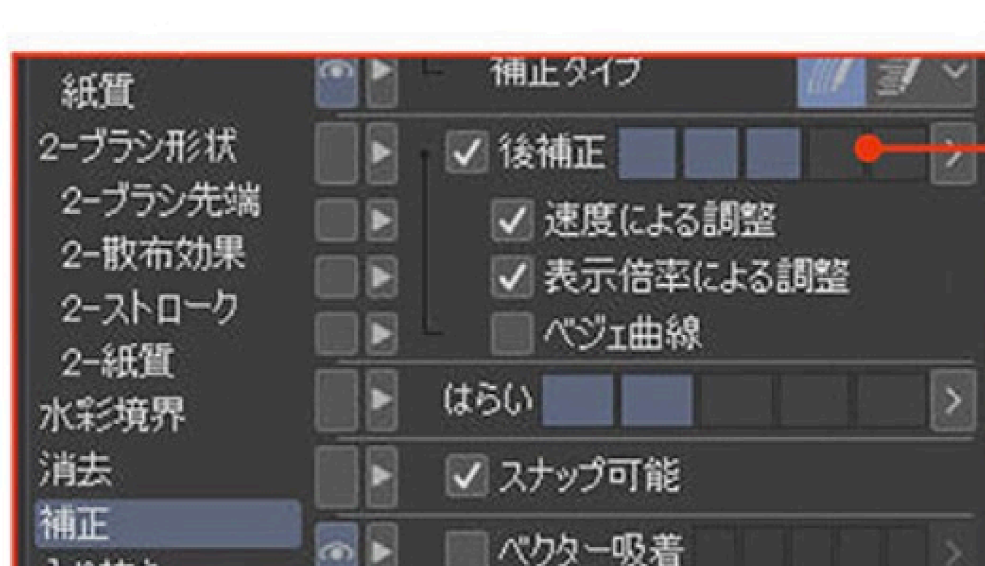
Ⓑすばやく描いたときに弱く補正

ストロークが速くなるほど、補正が弱まります。

描画後に補正する設定

［サブツール詳細］パレット→［補正］カテゴリにある［後補正］は、描画後に線を補正する機能です。［手ブレ補正］とは描画の感覚が変わるため、試し描きをして描きやすい方法を探るとよいです。





補正の強さを調整します。

TIPS　ベクター線への影響

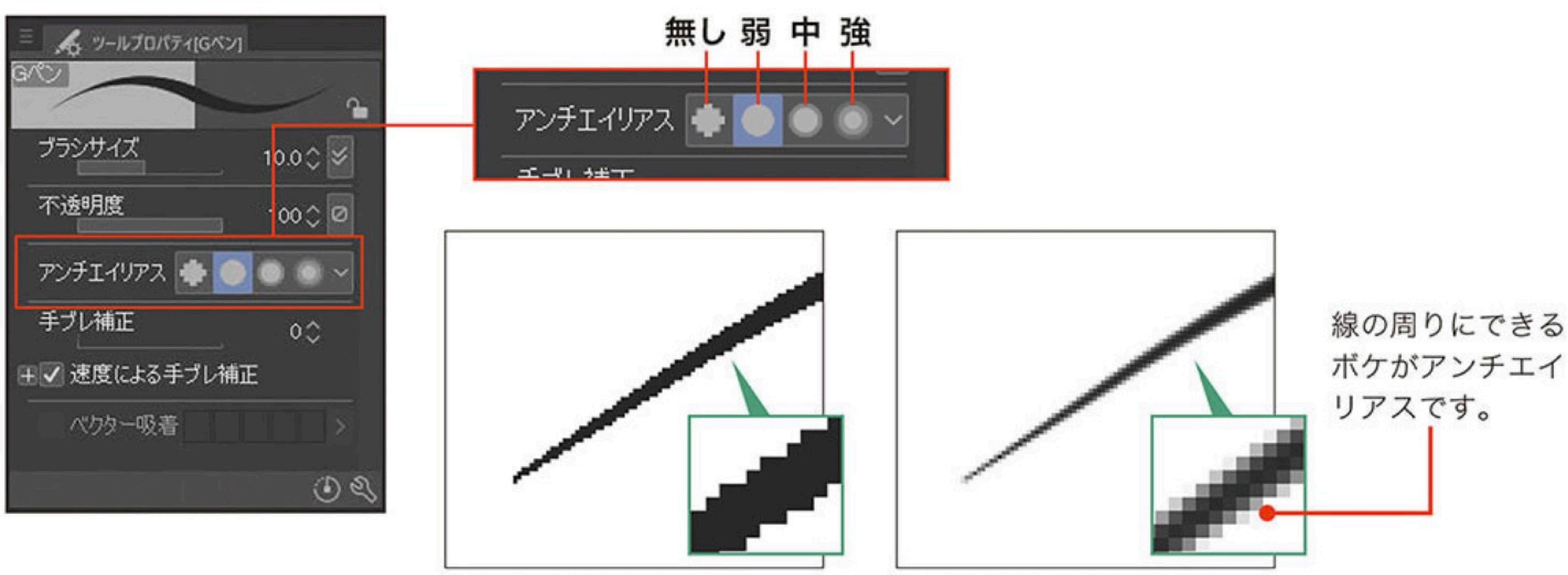
［後補正］の値が大きいほど、ベクター線（→ P.116）の制御点の数が少なくなります。ベクターレイヤーで［後補正］をオンにして線を引くと、後から線を編集するのが楽になります。

Q 040 線のガタガタをなくしたい

A アンチエイリアスを設定すると線のガタガタが気にならなくなる場合があります。

アンチエイリアス

アンチエイリアスとは、色の変化をなめらかに見せるための画像処理のことです。
アンチエイリアスを無効にした［ペン］ツールで描画すると、ガタガタした線になります。アンチエイリアスを有効にすると線の周りにボケができるため、線のガタガタが目立たなくなります。



アンチエイリアス無し　アンチエイリアスあり

画像の精細さはピクセル数で決まる

デジタルイラストで制作する画像は、ピクセル（画素）という最小単位の集まりでできています。
ピクセル数が多いほど画像は精細になりますが、少ないと粗くなります。そのため、キャンバスサイズが小さい（＝ピクセル数が少ない）ほど、線のガタガタが目立つようになります。



拡大表示するとピクセルのひとつひとつを確認できます。

TIPS　モノクロマンガのサイズ

モノクロのマンガは、一般的にグレーを使わないため、アンチエイリアスのようなボケのある表現は使いません。
そのため、拡大表示すると線がガタガタに見えますが、印刷したときにきれいな線になるように大きなサイズで制作します。

例　B5 同人誌の原稿サイズ
仕上がりサイズ：B5 ／解像度：600dpi
→仕上がりサイズ：4299 × 6071 ピクセル

Q 041 線の濃さを設定したい

A 描く線の濃さは、ブラシの［不透明度］や［ブラシ濃度］で設定します。

線の濃さを設定する

線の濃さを決める設定に［不透明度］と［ブラシ濃度］があります。
［ツールプロパティ］パレットもしくは［サブツール詳細］パレットで設定することが可能です。

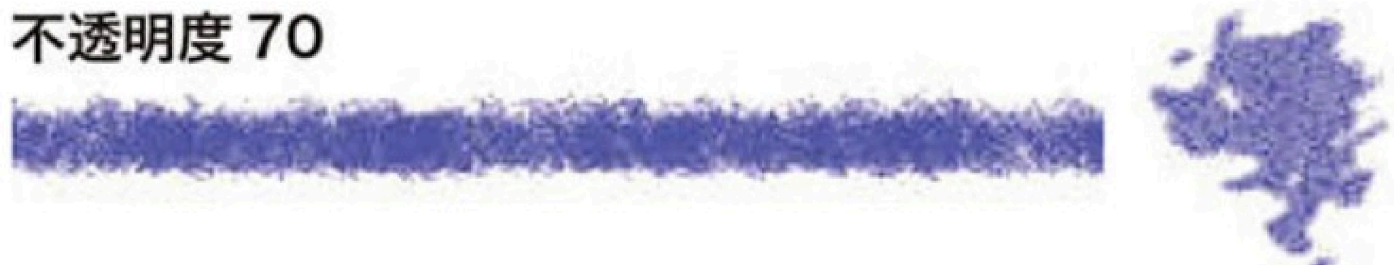
不透明度（例［鉛筆］）

描画部分の不透明度を調整することができます。

不透明度 100



不透明度 70



不透明度 40





［鉛筆］の場合、［ツールプロパティ］パレットに［不透明度］の設定があります。

ブラシ濃度（例［鉛筆］）

［ブラシ濃度］は、ブラシ先端の不透明度を調整します。

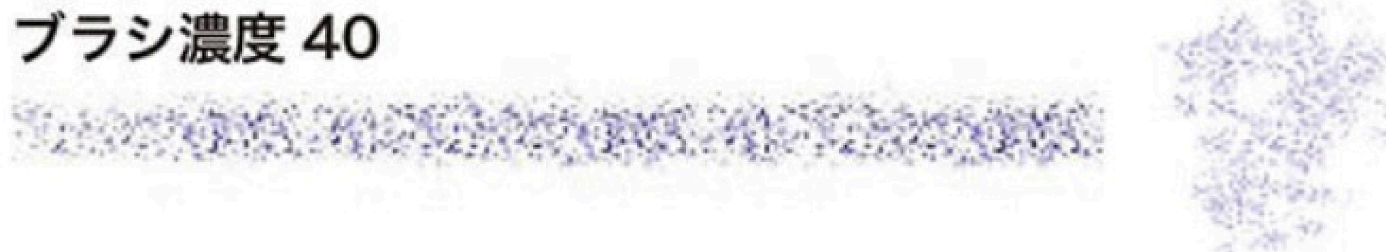
ブラシ濃度 100



ブラシ濃度 70



ブラシ濃度 40





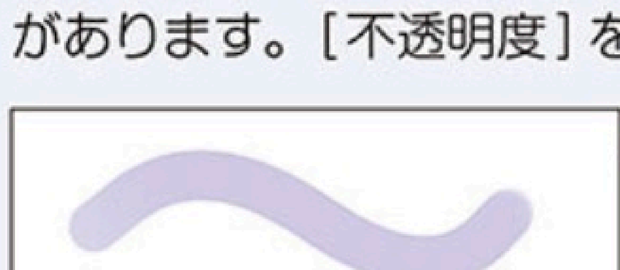
［不透明度］の設定は、［サブツール詳細］パレット→［インク］カテゴリにあります。



［ブラシ濃度］の設定は、［サブツール詳細］パレット→［ブラシ先端］カテゴリにあります。

TIPS 不透明度とブラシ濃度の違い

CLIP STUDIO PAINT のブラシは、ブラシ先端のパターンを連続してストロークを作ります。そのため［ブラシ濃度］を下げてもストロークを作る過程でブラシ先端が重なり、濃い描画ができる場合があります。［不透明度］を下げた場合は必ずストローク全体が薄くなります。



不透明度 30



ブラシ濃度 30

Q 042 筆圧の影響を調整したい

A ［ブラシサイズ影響元設定］で［筆圧］をオンにします。

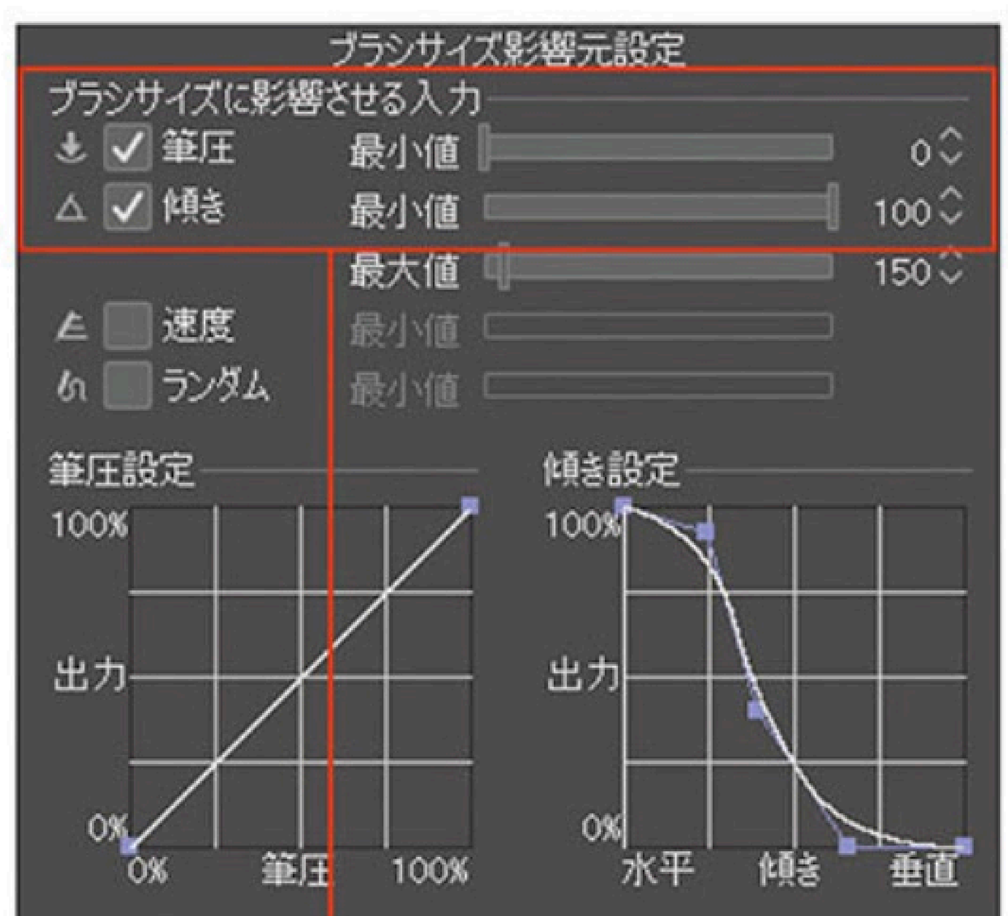
筆圧で線の太さに強弱をつけたいとき

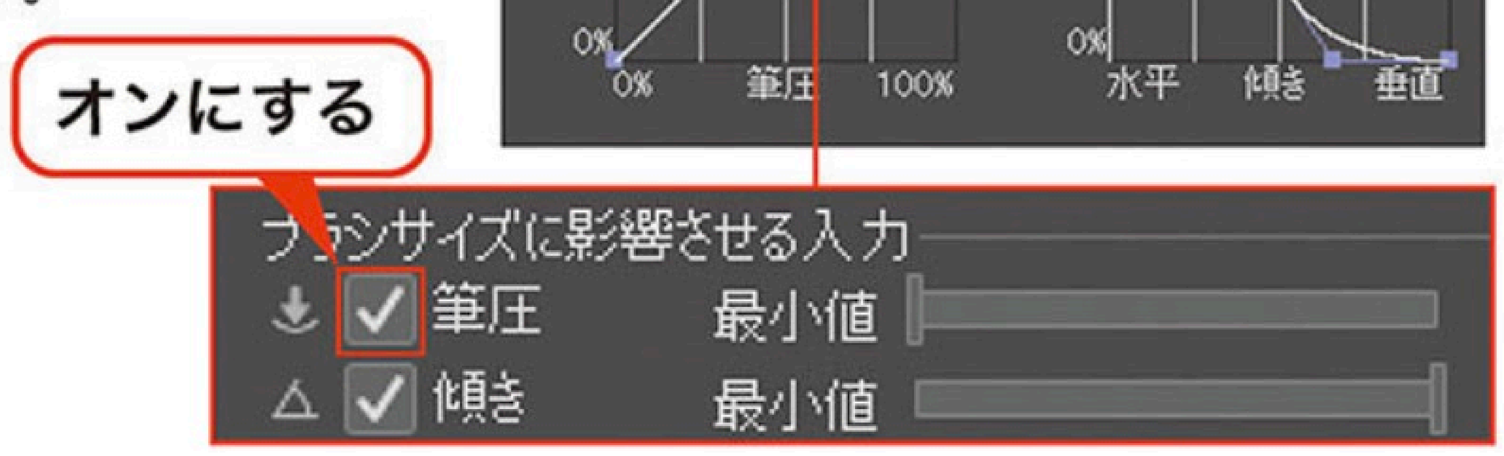
ペンタブレットを使ったときの筆圧で、線の太さに強弱をつけたいときは、［ブラシサイズ影響元設定］で［筆圧］にチェックを入れます。



［ツールプロパティ］パレットで［ブラシサイズ］の右端にあるボタンをクリックすると、［ブラシサイズ影響元設定］が表示されます。

ブラシサイズ影響元設定





太さに強弱のある線



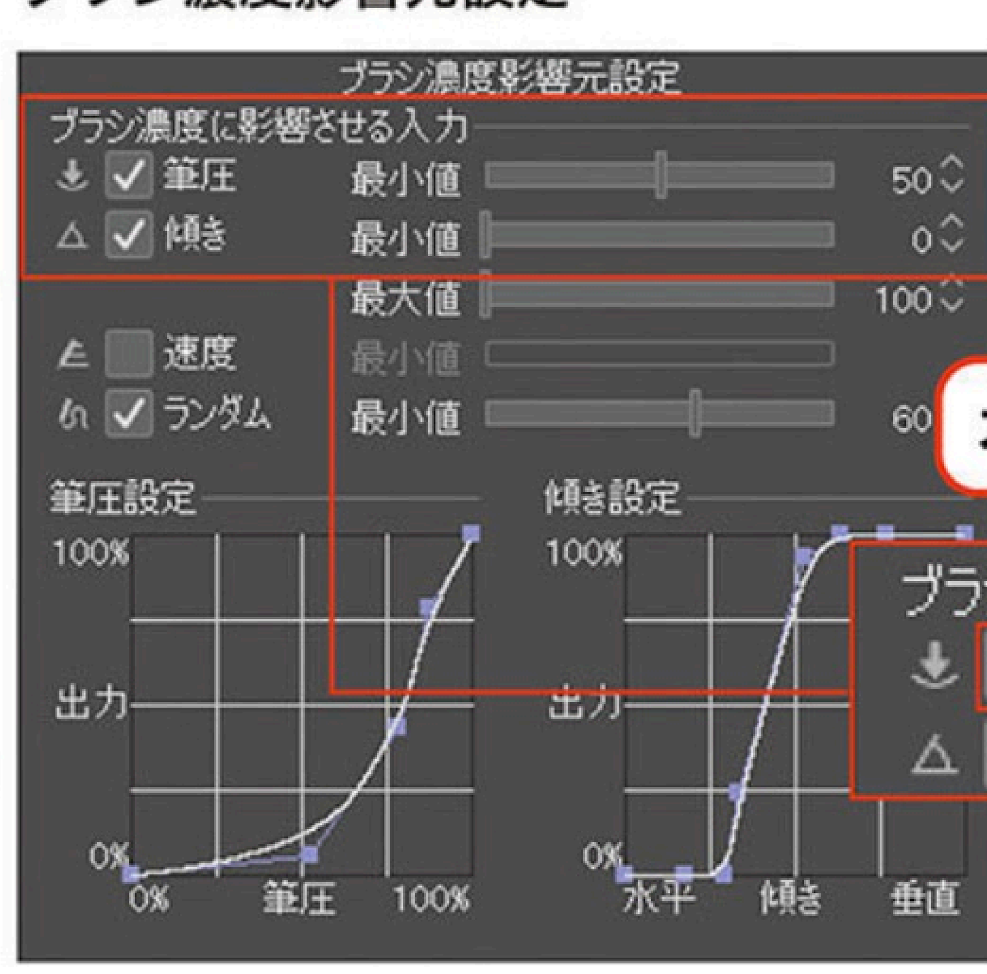
筆圧で線に濃淡をつけたいとき

［サブツール詳細］パレットにある［ブラシ濃度影響元設定］で［筆圧］にチェックを入れると、線に濃淡がつきやすくなります。

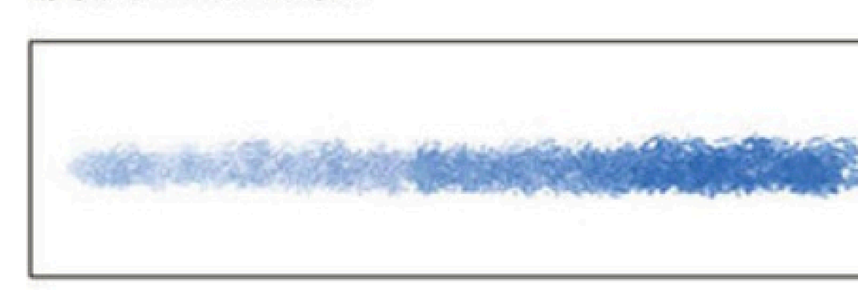


［サブツール詳細］パレット→［ブラシ先端］カテゴリ→［ブラシ濃度］にある右端のボタンをクリックすると［ブラシ濃度影響元設定］が表示されます。

ブラシ濃度影響元設定



濃淡のある線

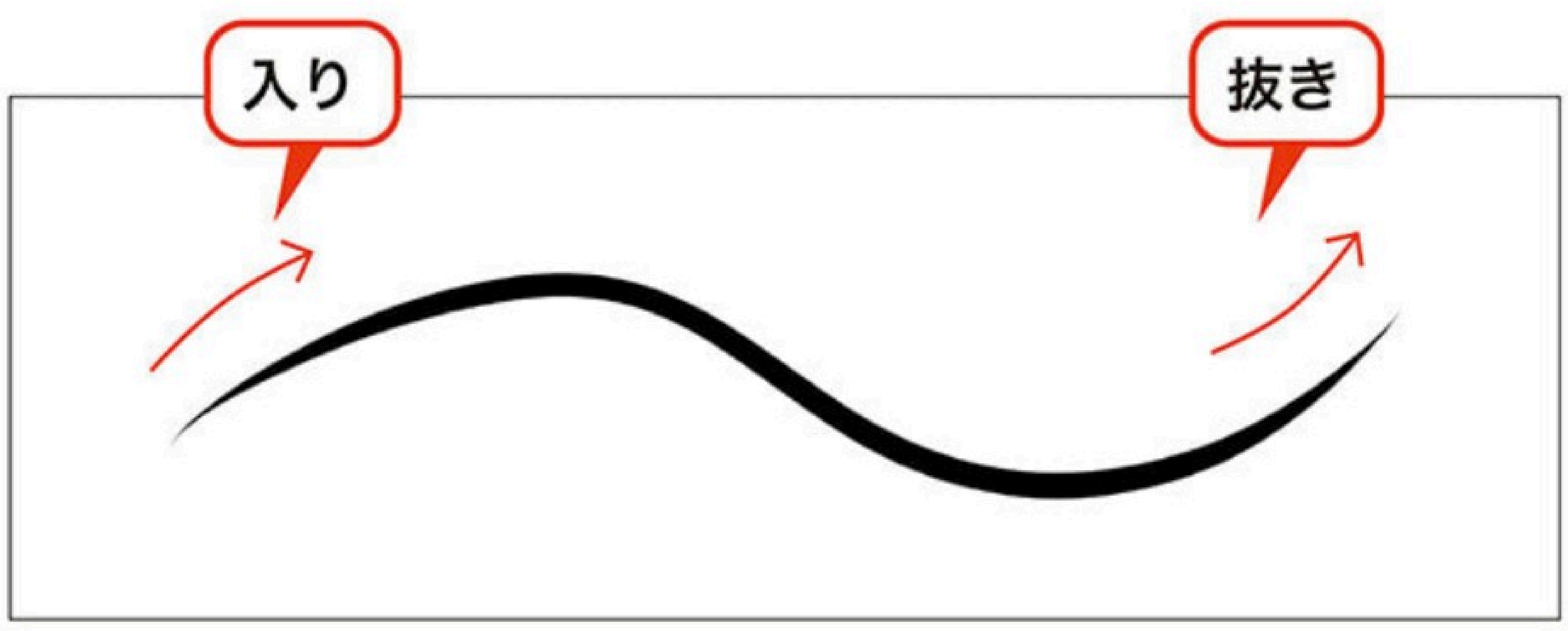


Q 043 入り抜きを補正したい

A ［サブツール詳細］パレットから入り抜きの補正値を設定できます。

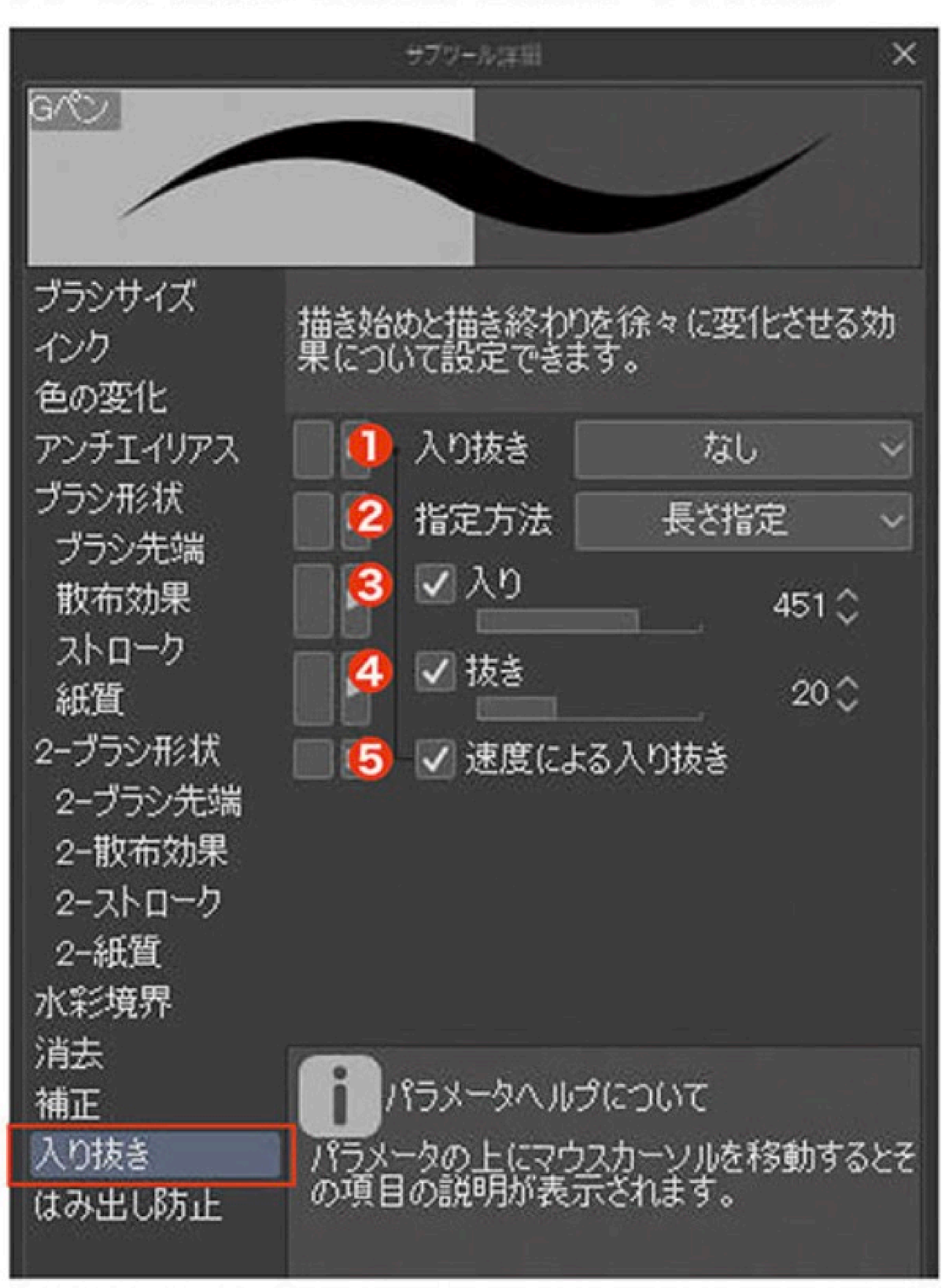
入り抜きの設定

入り抜きとは「線の描きはじめは細く（入り）だんだん太くしていき、また細くなる（抜き）」線の描き方です。CLIP STUDIO PAINT では、機能を使って入り抜きを補正することができます。
筆圧で線に強弱をつけられる（入り抜きができる）ため、無理に設定する必要はありませんが、思い通りの入り抜きができないときは入り抜きの補正を試してみるとよいでしょう。



入り抜きの補正設定

［サブツール詳細］パレットの［入り抜き］カテゴリには入り抜きを補正する設定があります。



❶入り抜き

クリックすると［入り抜き影響先設定］が開き、入り抜きの設定を反映させるパラメータを選択することができます。



❷指定方法

長さ指定

入り抜きの長さを数値で指定します。

パーセント指定

入り抜きの長さをを％で指定します。

フェード

描き始めから徐々に最小値に変化していく設定です。

❸入り

線の引き始めが細くなる範囲を設定します。

❹抜き

線を抜くときに、徐々に細くなる範囲を設定します。

❺速度による入り抜き

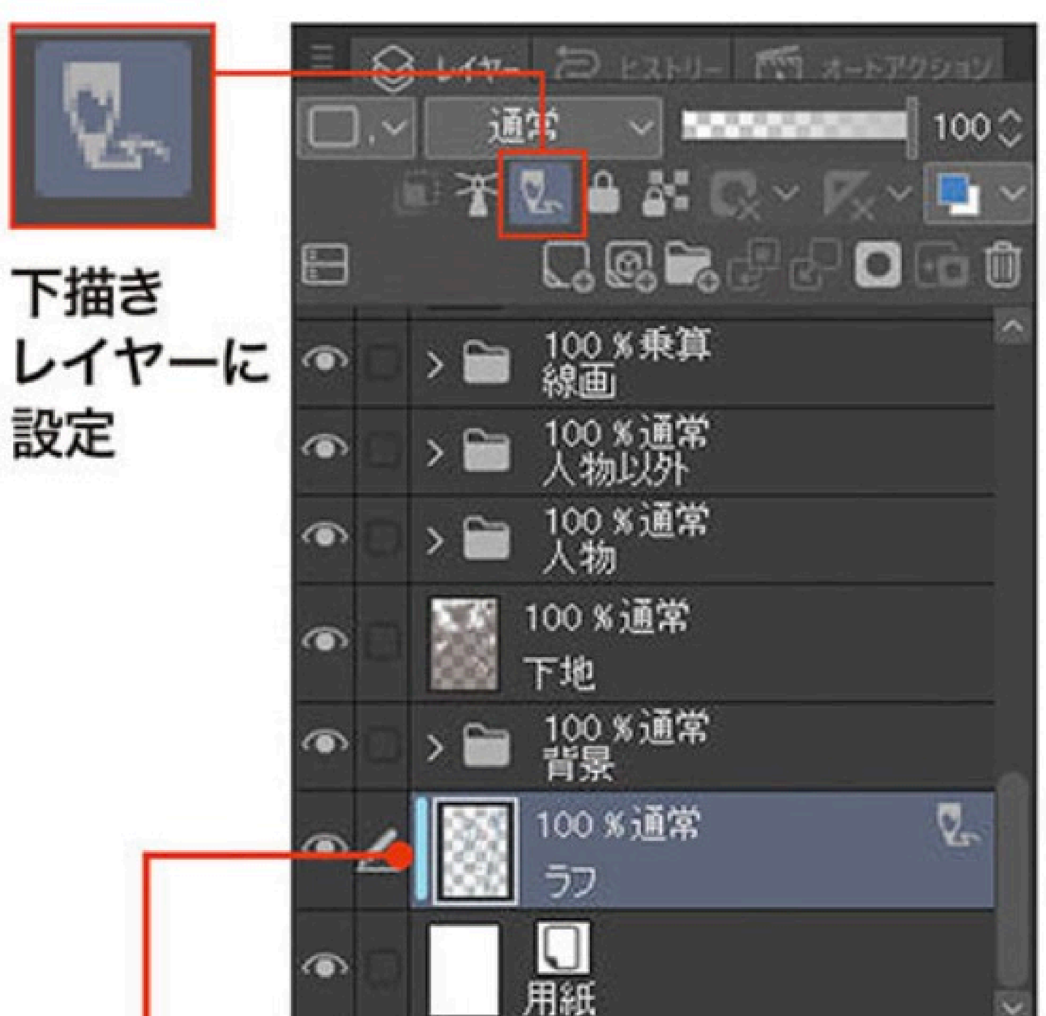
オンにした場合、線を描く速度によって入り抜き設定の効果が変わります。

Q 044 下描きレイヤーの効果を知りたい

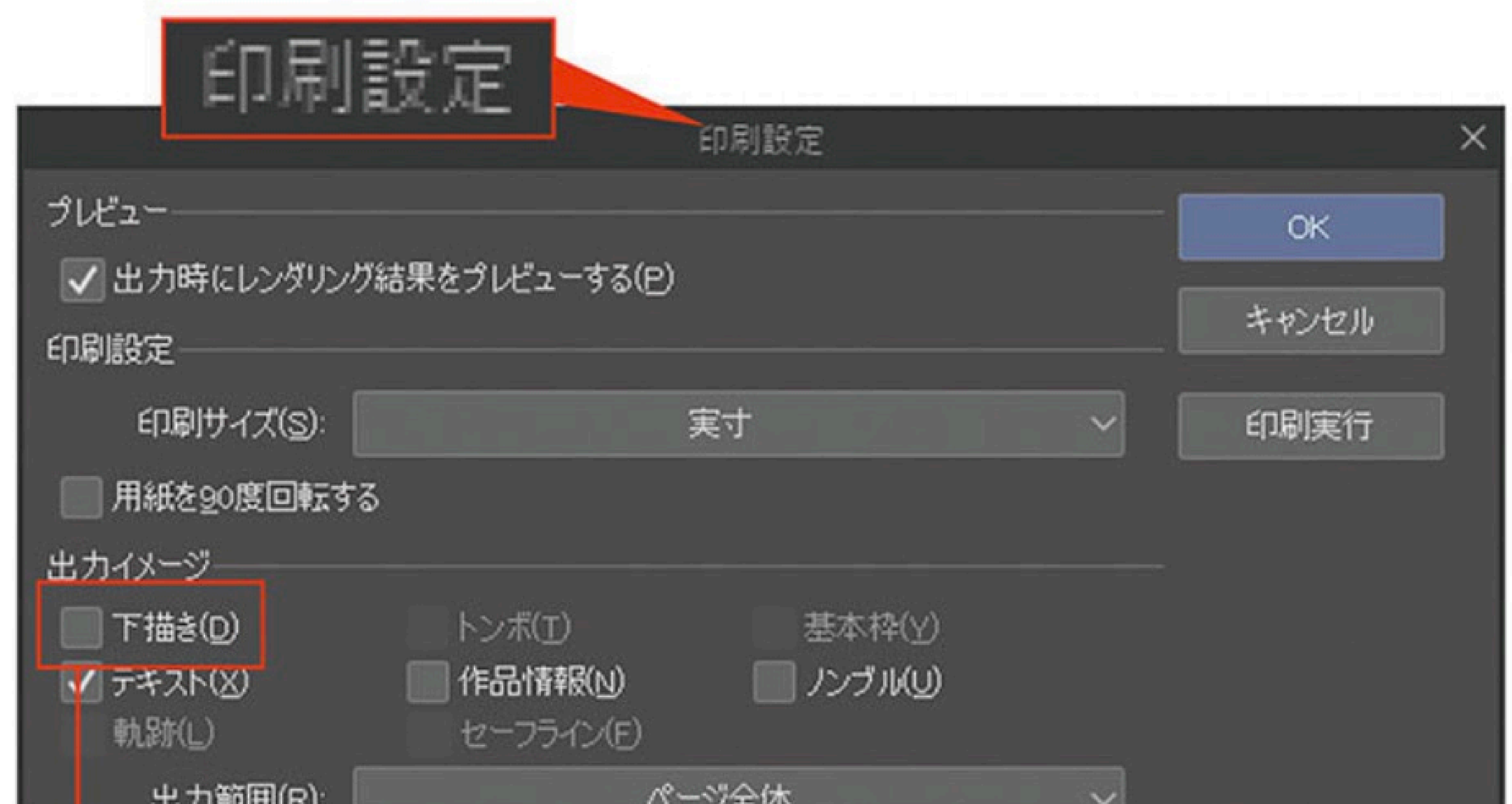
A 下描きレイヤーに設定すると、印刷や画像の書き出しに表示されなくなります。

下描きが出力されるのを防ぐ

下描きレイヤーは、下描き用の設定です。どんなタイプのレイヤーも、下描きレイヤーにすることができます。設定すると、下描きレイヤーだけを印刷されないようにしたり、[スポイト]ツールの参照元から除外したりできます。



下描きレイヤーに設定すると、水色のマークがつきます。



印刷で下描きレイヤーを出力しない
印刷の設定で[出力イメージ]の[下描き]をオフにすると下描きレイヤーに描かれたものは、印刷に反映されません。



[スポイト]ツールの設定
[スポイト]ツール選択時の[ツールプロパティ]パレットにある[参照しないレイヤー]で[下描きを参照しない]を選択すると、下描きレイヤーに描かれた色は、[スポイト]ツールで取得できなくなります。



画像の書き出しで下描きレイヤーを出力しない
画像を書き出す設定（→P.16）でも、下描きレイヤーを出力しないで書き出すことができます。

Q 045 描いたものを消したい

A [消しゴム] ツールや透明色を使って消します。一気に消すときは Delete キーが便利です。

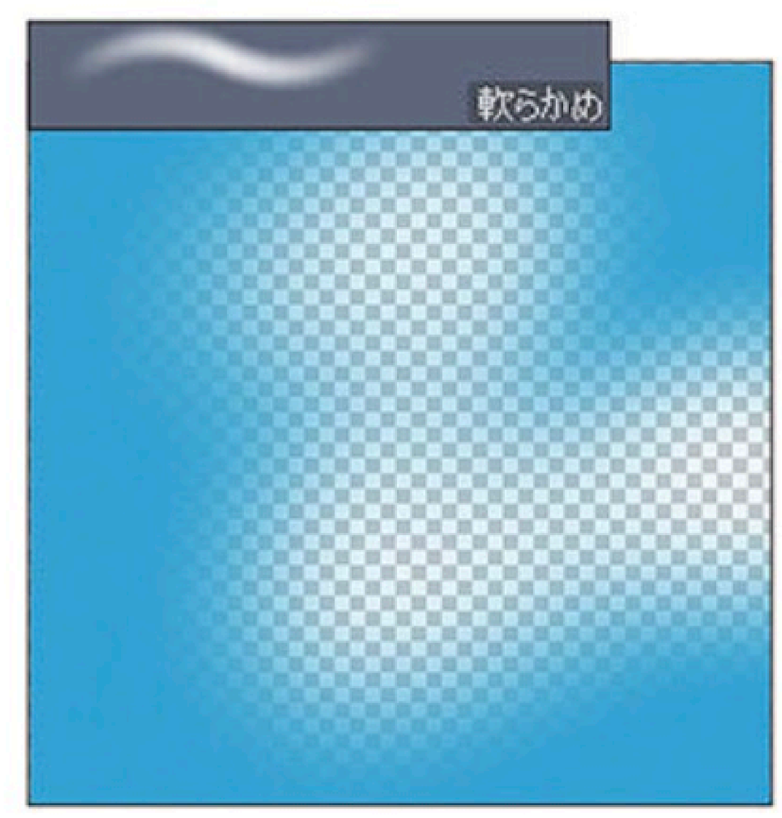
● [消しゴム] ツール

[消しゴム] ツールは、描いたものを消すためのツールです。使いやすい [硬め] のほか、エッジがボケた [軟らかめ] など用途に応じて使い分けます。





[硬め]
基本の [消しゴム] ツールです。ストロークの感じは [ペン] ツールに似ています。



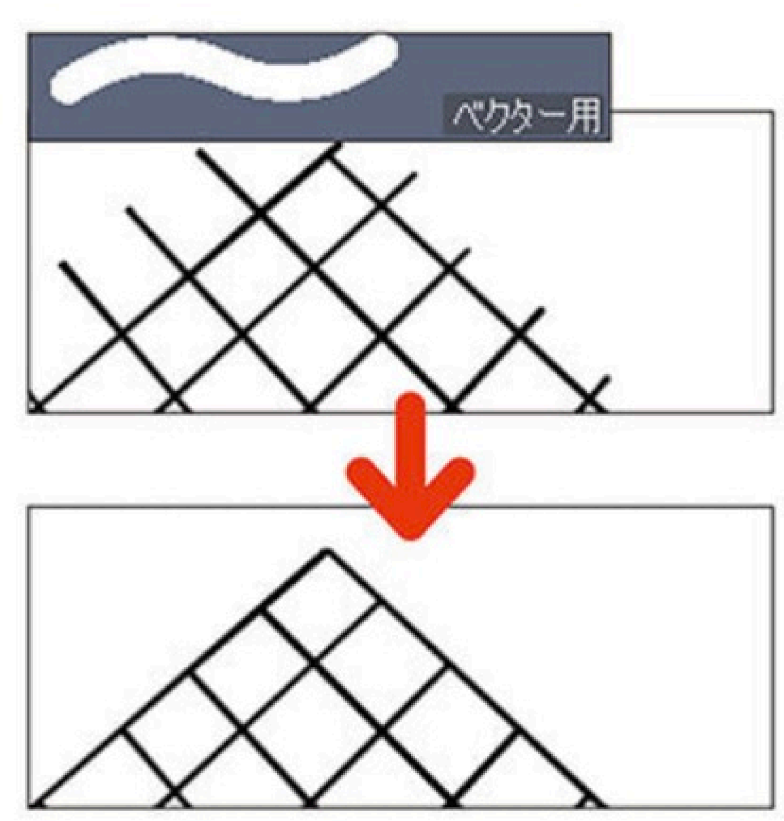
[軟らかめ]
[エアブラシ] ツールのようにストロークのエッジがボケた [消しゴム] ツールです。



[練り消しゴム]
[鉛筆] ツールなどでアナログ風の描画をするときに使います。



[ざっくり]
ざっくり消したいときに使う [消しゴム] ツールです。消しあとのエッジにはアンチエイリアスがありません。



[ベクター用]
ベクターレイヤーで使うと便利な [消しゴム] ツールです (→P.117)。



[レイヤー貫通]
選択中のレイヤー以外の描画部分も消すことができます。表示しているすべてのレイヤーが対象になるので注意が必要です。



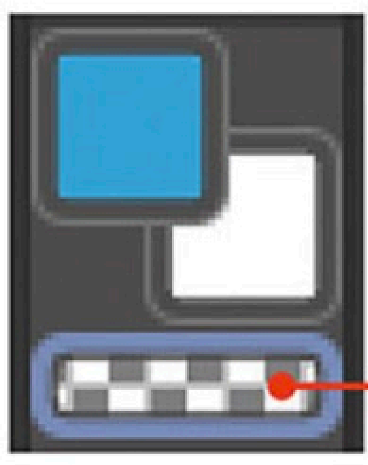
[スナップ消しゴム]
定規やガイドにスナップする [消しゴム] ツールです。

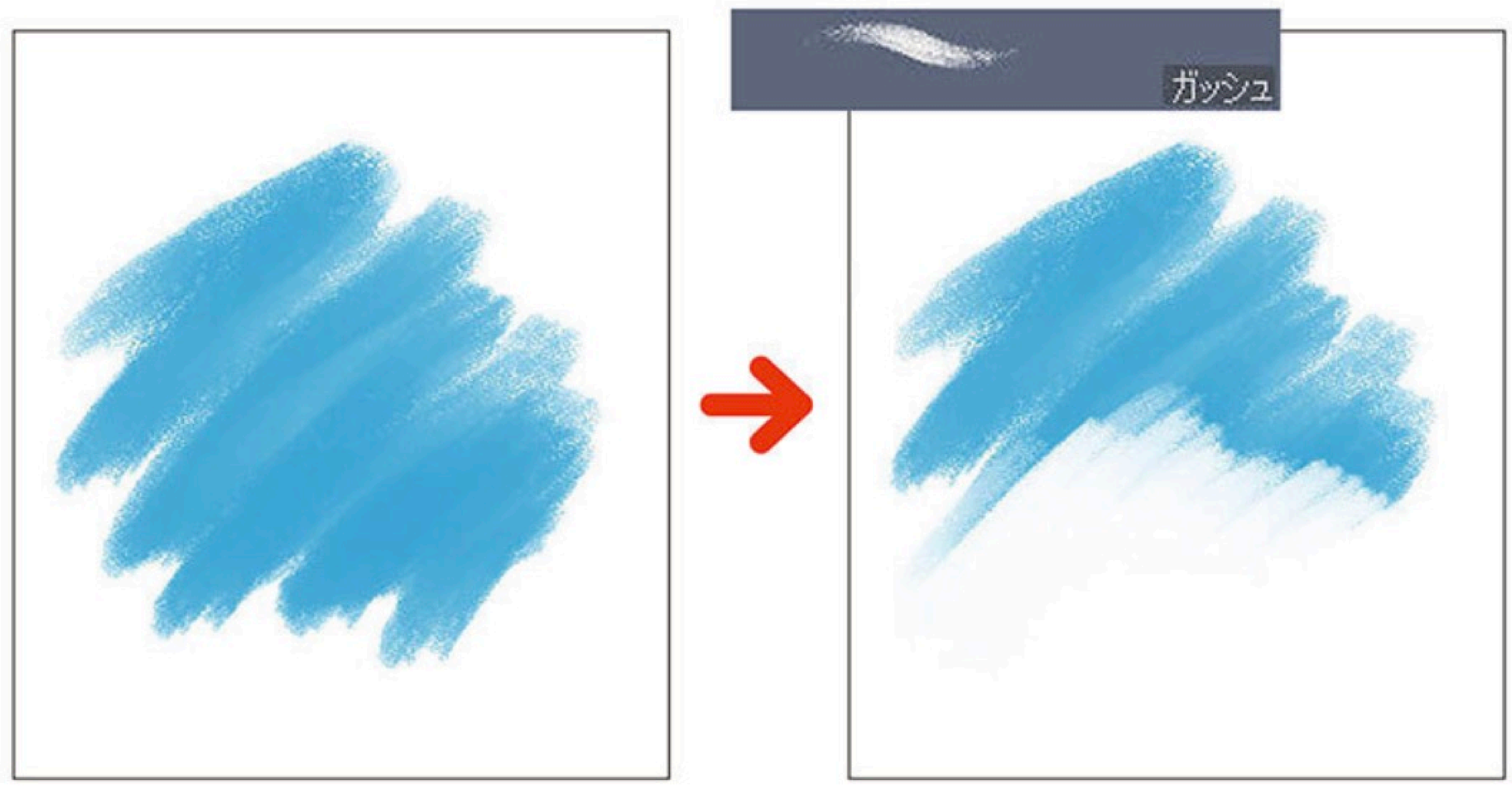
透明色で消す

カラーアイコンの透明色を選択してブラシを使うと、描画した部分が透明になって消えます。
透明色を使えば、好きなブラシツールで描画部分を消すことができます。

好きなブラシツールで消す

［水彩］ツールや［厚塗り］ツールなどの特徴的なブラシツールで消すことができます。





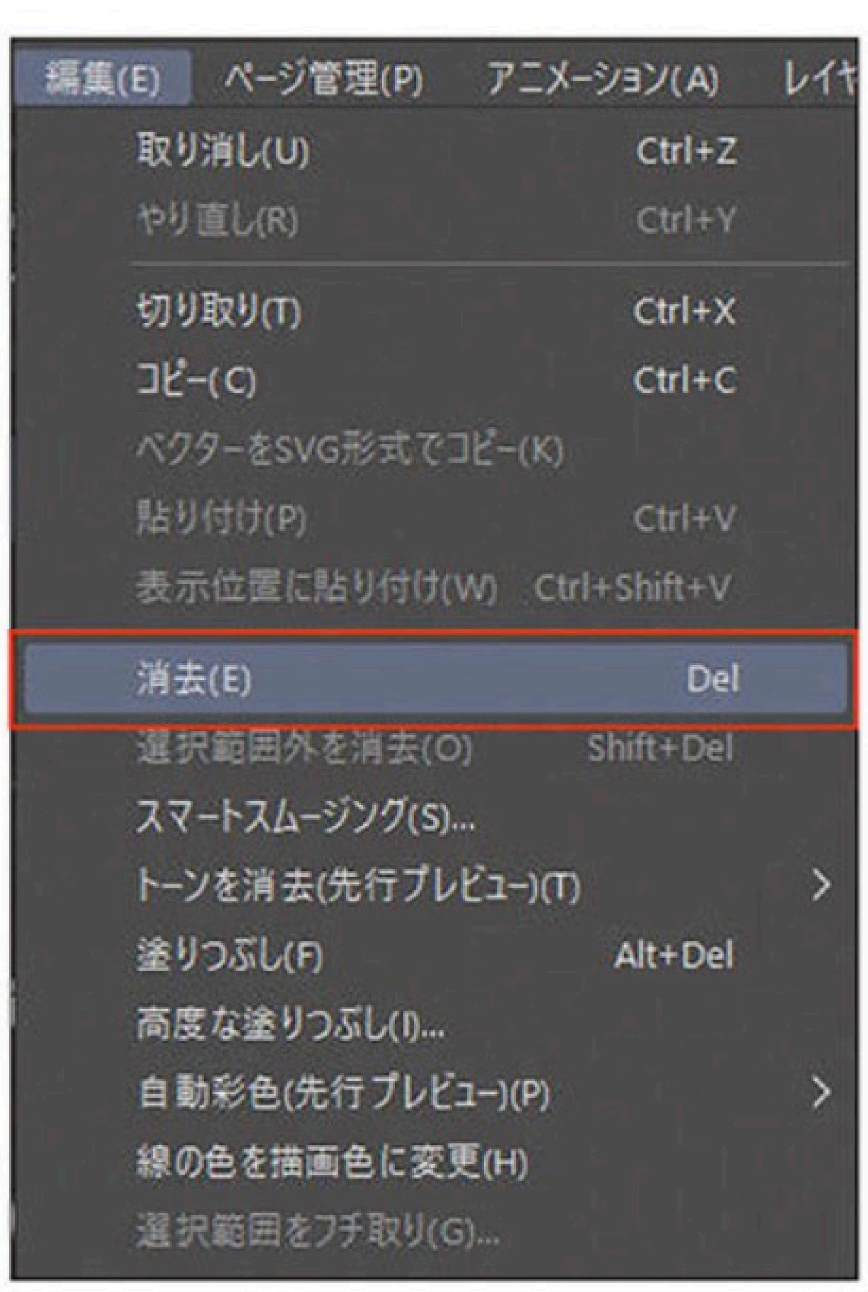
ショートカット

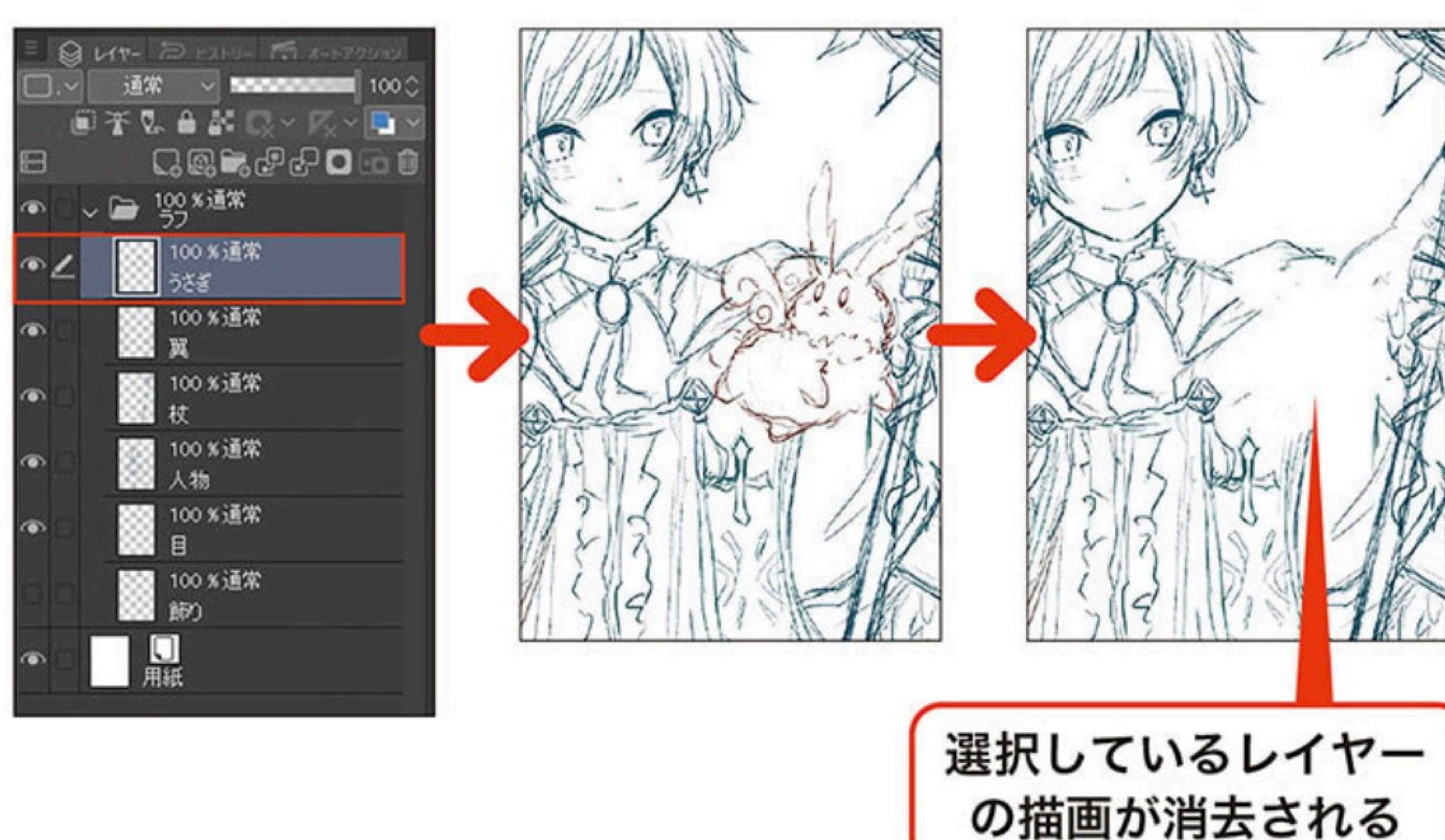
［描画色と透明色を切り替え］のショートカットキーを使うと、使用中のブラシツールで描画を消せるため、ツールを［消しゴム］ツールに持ち替える手間を省けます。

C …… ［描画色と透明色を切り替え］

描画部分を消去

［編集］メニュー→［消去］を選択すると、選択しているレイヤー上の描画部分を消すことができます。





ショートカット

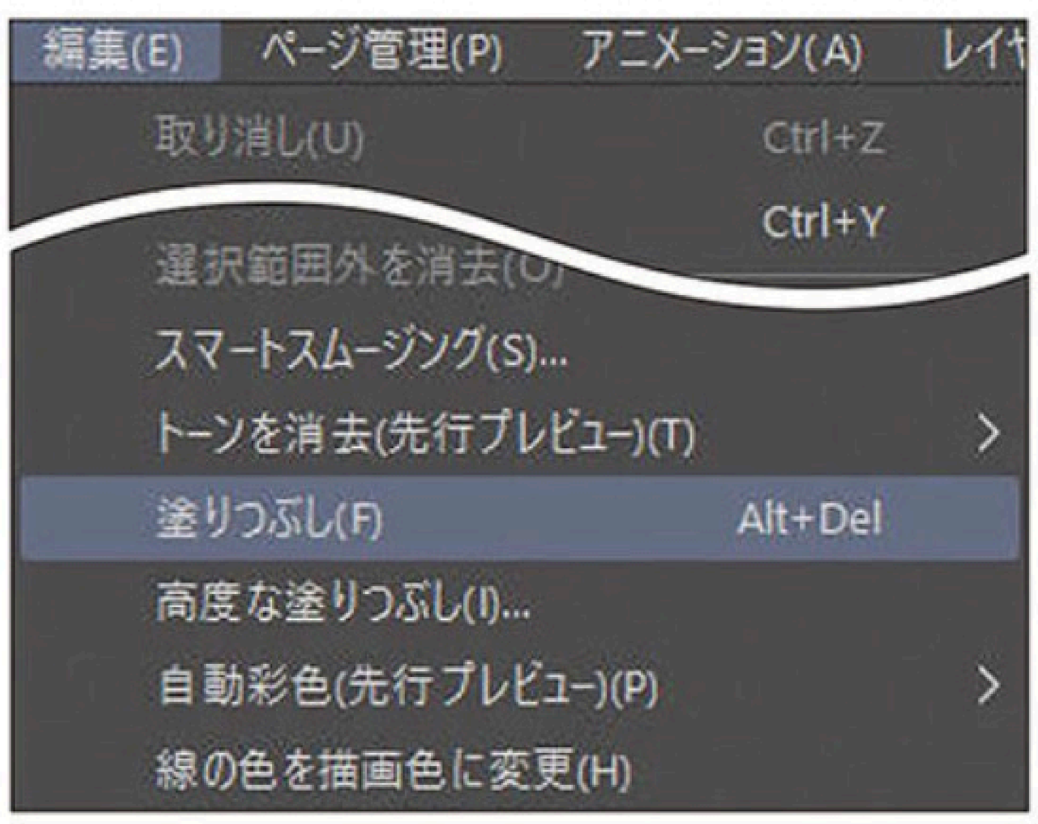
Delete …… ［消去］

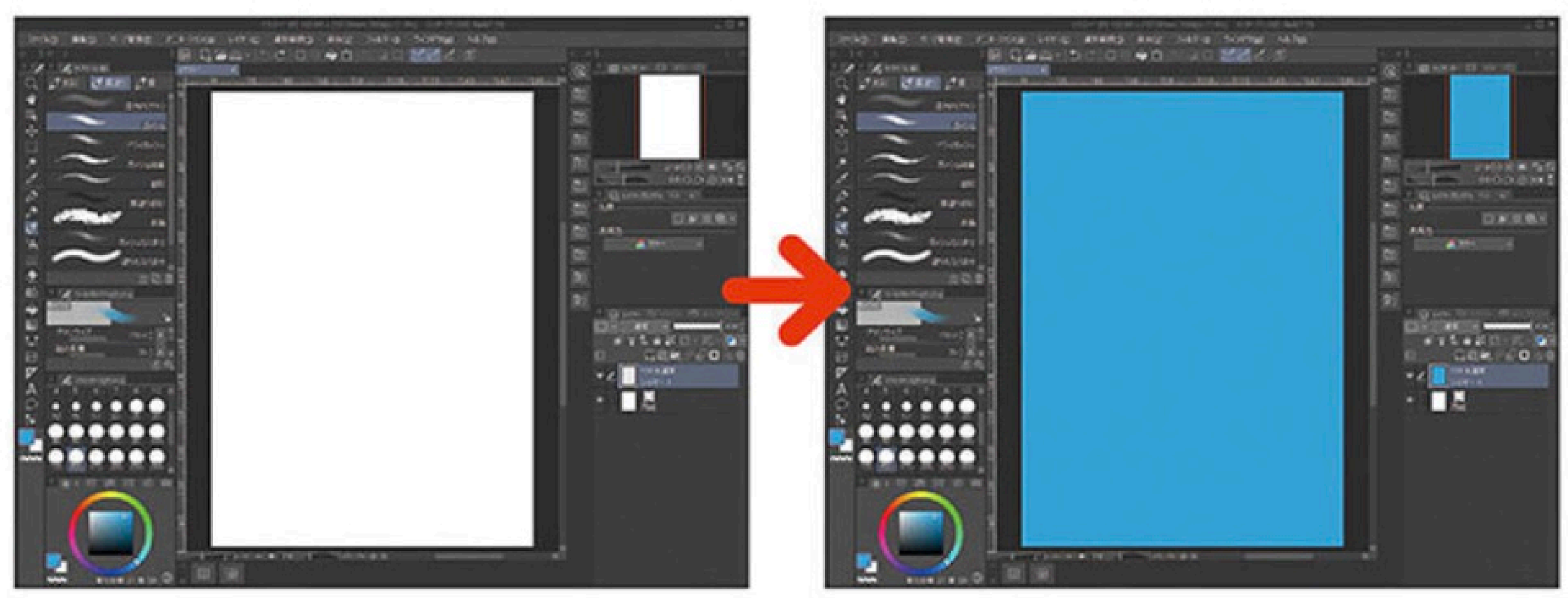
Q 046 キャンバス全体を塗りつぶしたい

A ［編集］メニュー→［塗りつぶし］か、［べた塗り］レイヤーを使います。

［塗りつぶし］

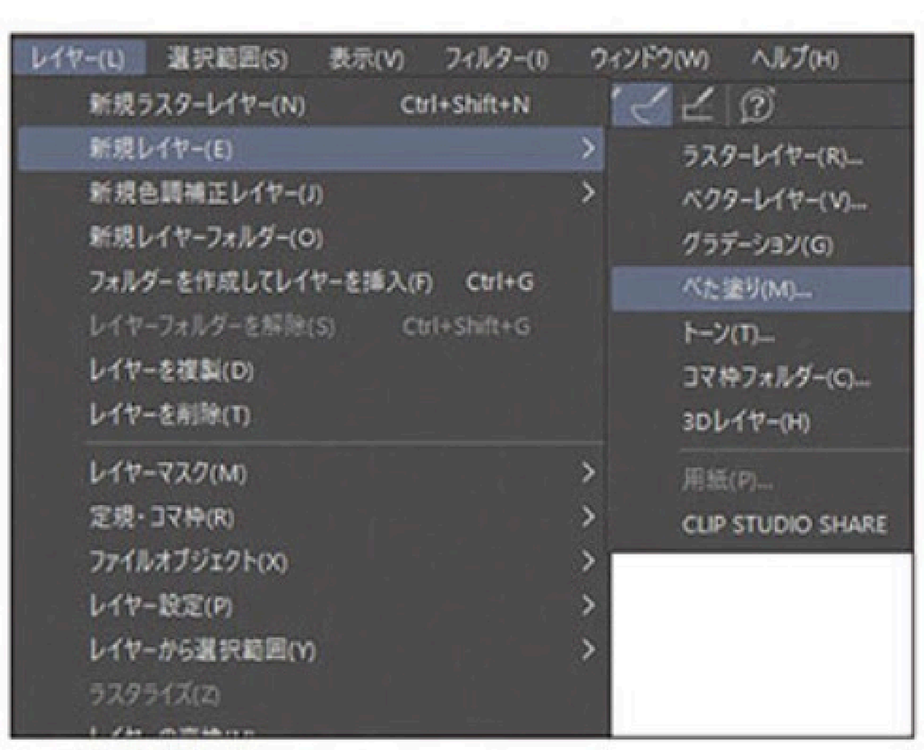
キャンバス全体を塗りつぶしたいときは、［編集］メニュー→［塗りつぶし］を選択すると、描画色で塗りつぶすことができます。



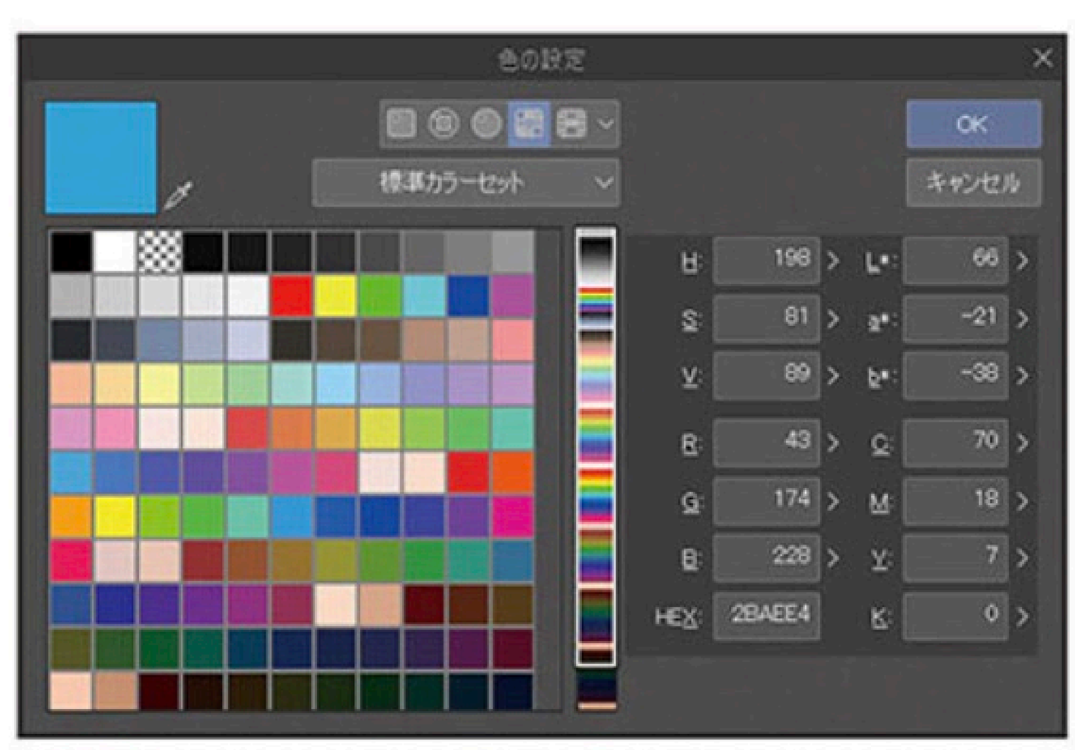


べた塗りレイヤー

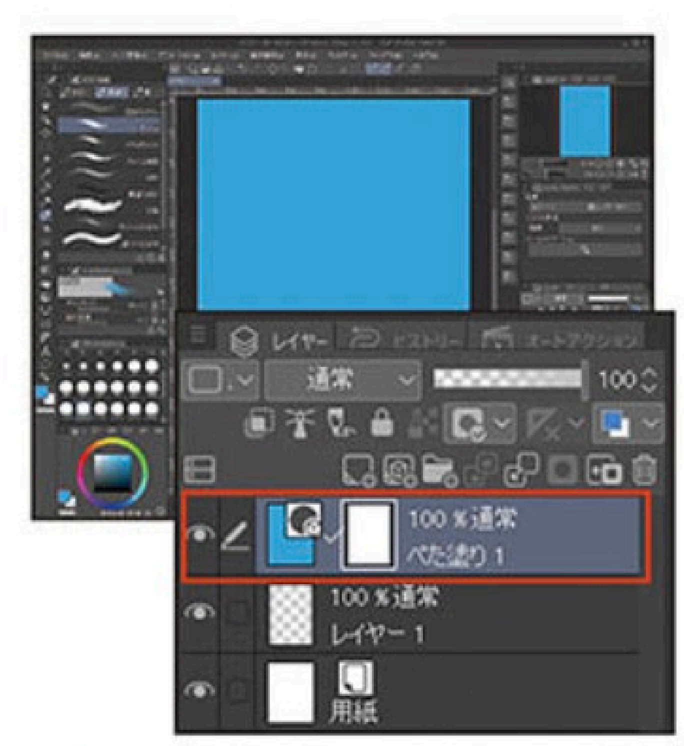
［レイヤー］メニュー→［新規レイヤー］→［べた塗り］で、ベタ塗りされた状態のレイヤーを作成できます。このべた塗りレイヤーの色は、後から設定し直すことが可能です。



❶［レイヤー］メニュー→［新規レイヤー］→［べた塗り］を選択します。



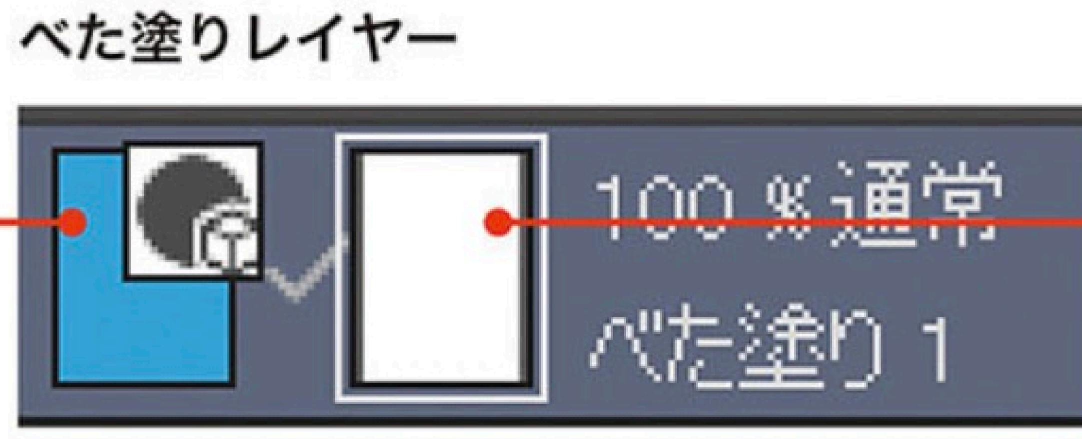
❷［色の設定］ダイアログが開きます。ここでべた塗りする色を決めます。



❸べた塗りレイヤーが作成できました。

べた塗りレイヤー

サムネイルをダブルクリックすると色を再設定することができます。



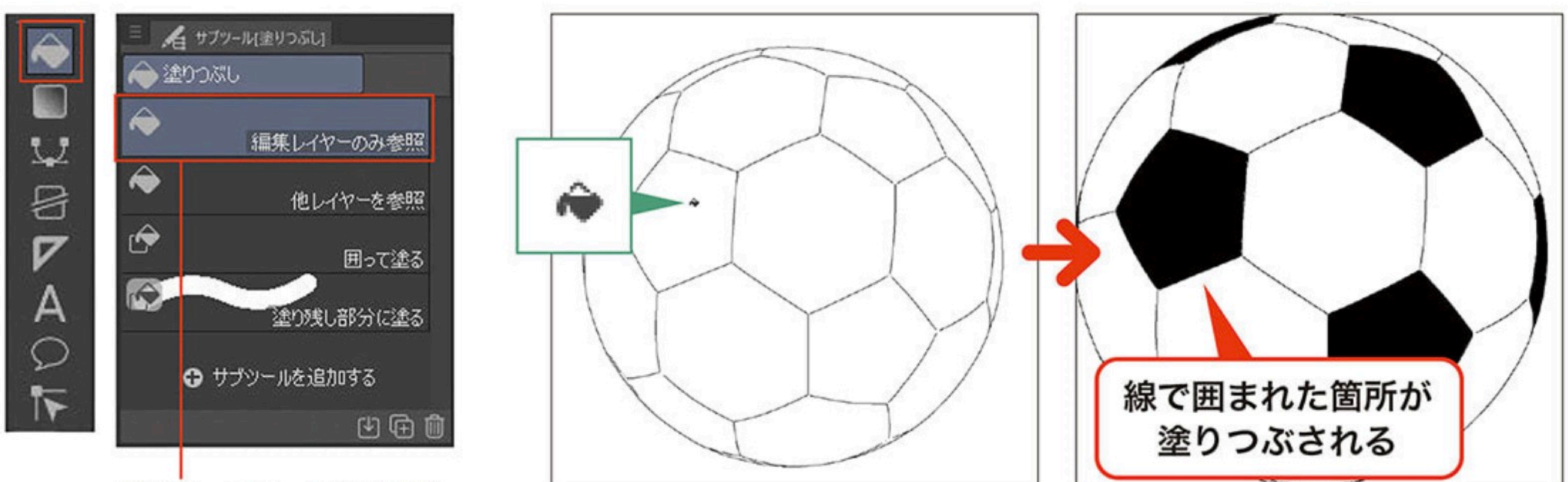
レイヤーマスク（→ P.95）で塗りつぶしの範囲を編集できます。

Q 047 線画をもとに塗りつぶしたい

A ［塗りつぶし］ツールで塗りつぶすのが基本です。

［編集レイヤーのみ参照］

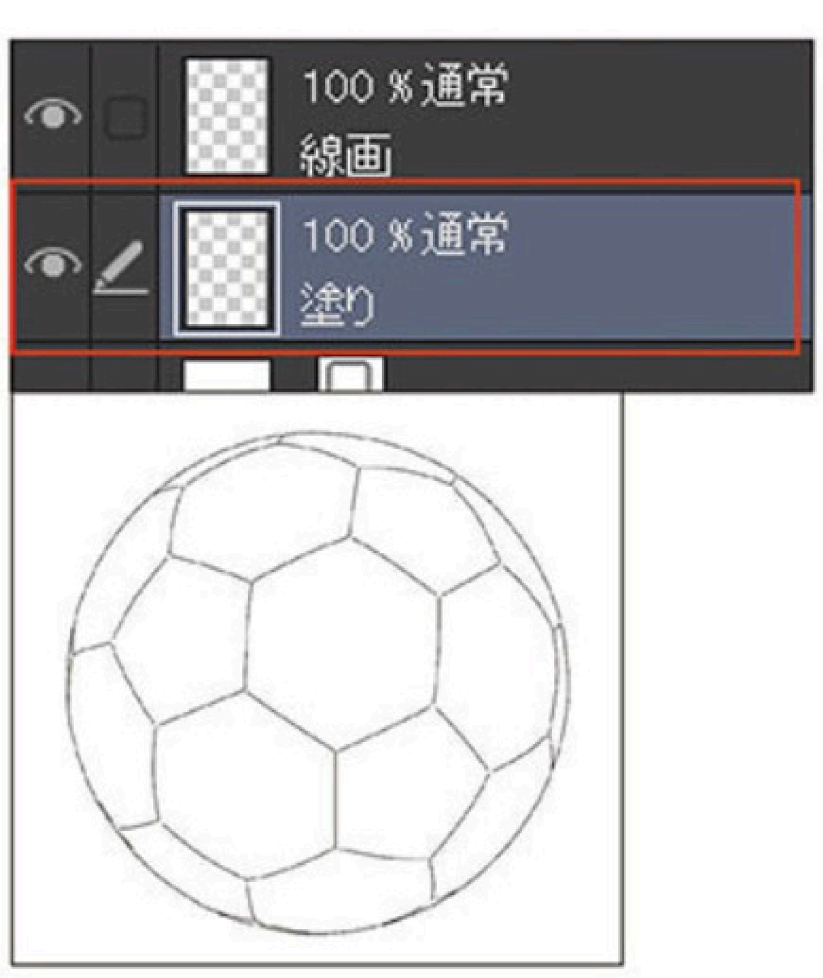
［塗りつぶし］ツールは、クリックした箇所と同じ色の領域を塗りつぶすことができるツールです。線で囲まれた範囲を塗りつぶす使い方が一般的です。
線画のレイヤーに直接塗りつぶしたいときは［塗りつぶし］ツール→［編集レイヤーのみ参照］を使います。



［編集レイヤーのみ参照］

［他レイヤーを参照］

デジタルイラストでは線画と塗りのレイヤーを分けて作業するのが一般的です。
ほかのレイヤーの描画部分も参照して塗りつぶす［他レイヤーを参照］を使えば、線画のレイヤーを参照して、塗り用のレイヤーに塗りつぶすような描き方ができます。



❶線画が描けたら、その下に塗り用のレイヤーを作成します。



❷［塗りつぶし］ツール→［他レイヤーを参照］を選択します。



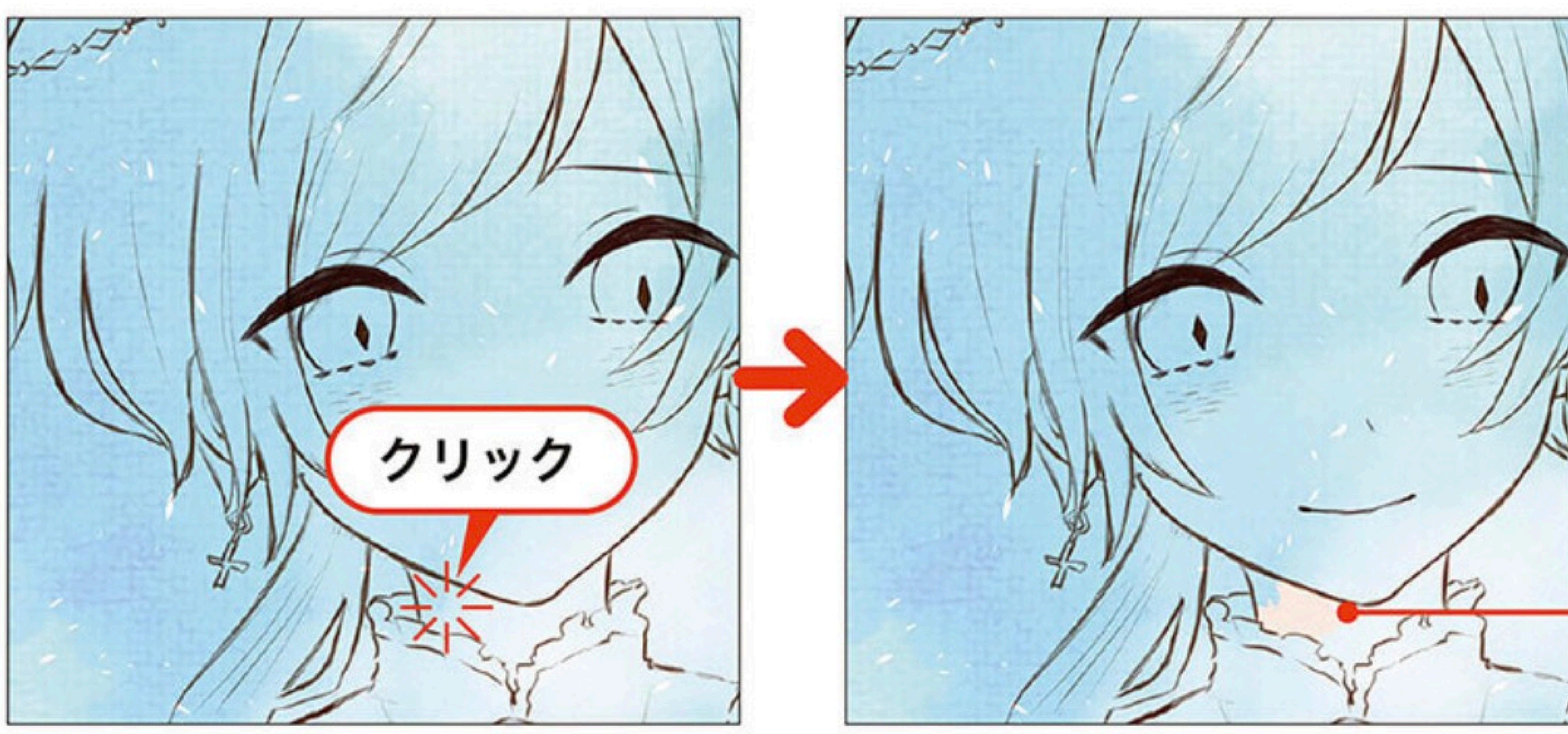
❸塗り用のレイヤーに［他レイヤーを参照］で塗りつぶします。

Q 048 ひとつのレイヤーだけを参照して塗りつぶしたい

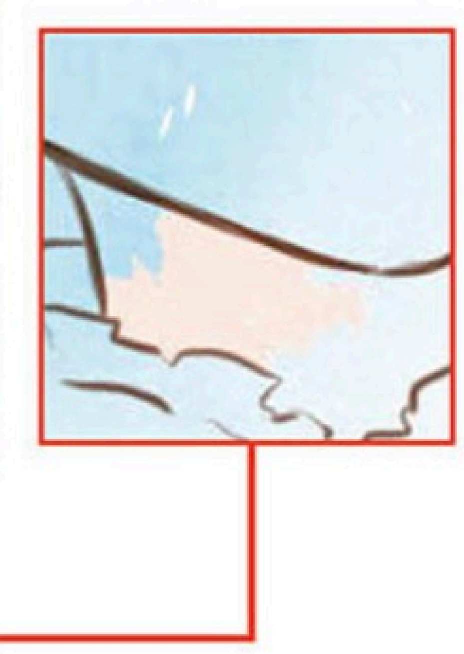
A ［参照レイヤーに設定］で、ひとつのレイヤーのみを参照先にできます。

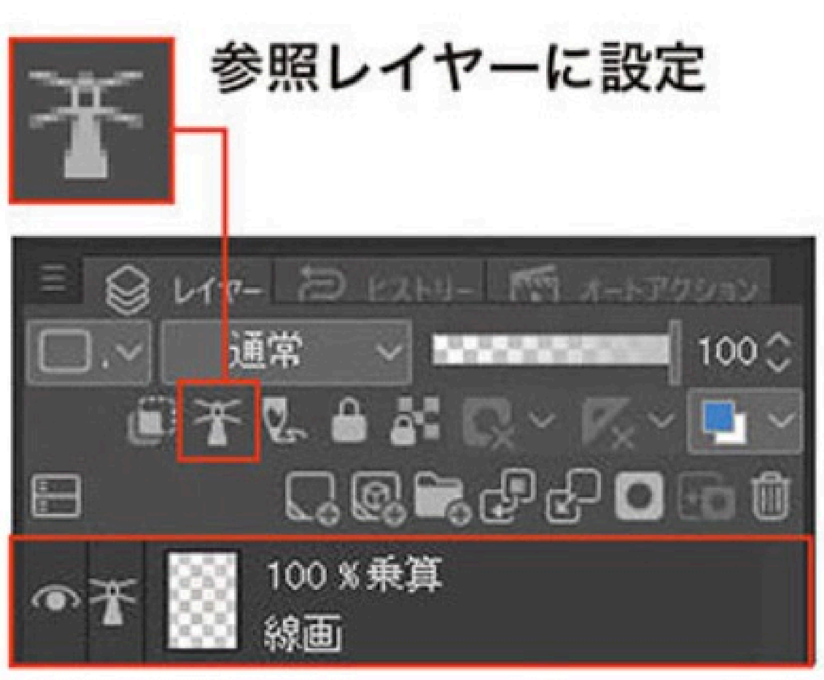
参照レイヤーに設定する

複数のレイヤーで描画しているときに、［他レイヤーを参照］で塗りつぶそうとしても、ほかのレイヤーの描画部分が干渉して思い通りの範囲で塗りつぶせない場合があります。
その場合は、参照したいレイヤーのみを参照レイヤーに設定することで、ひとつのレイヤーだけを参照して塗りつぶすことが可能になります。



ほかのレイヤーの描画が影響してきれいに塗りつぶせない場合があります。





❶［参照レイヤーに設定］をクリックして線画のレイヤーを参照レイヤーにします。

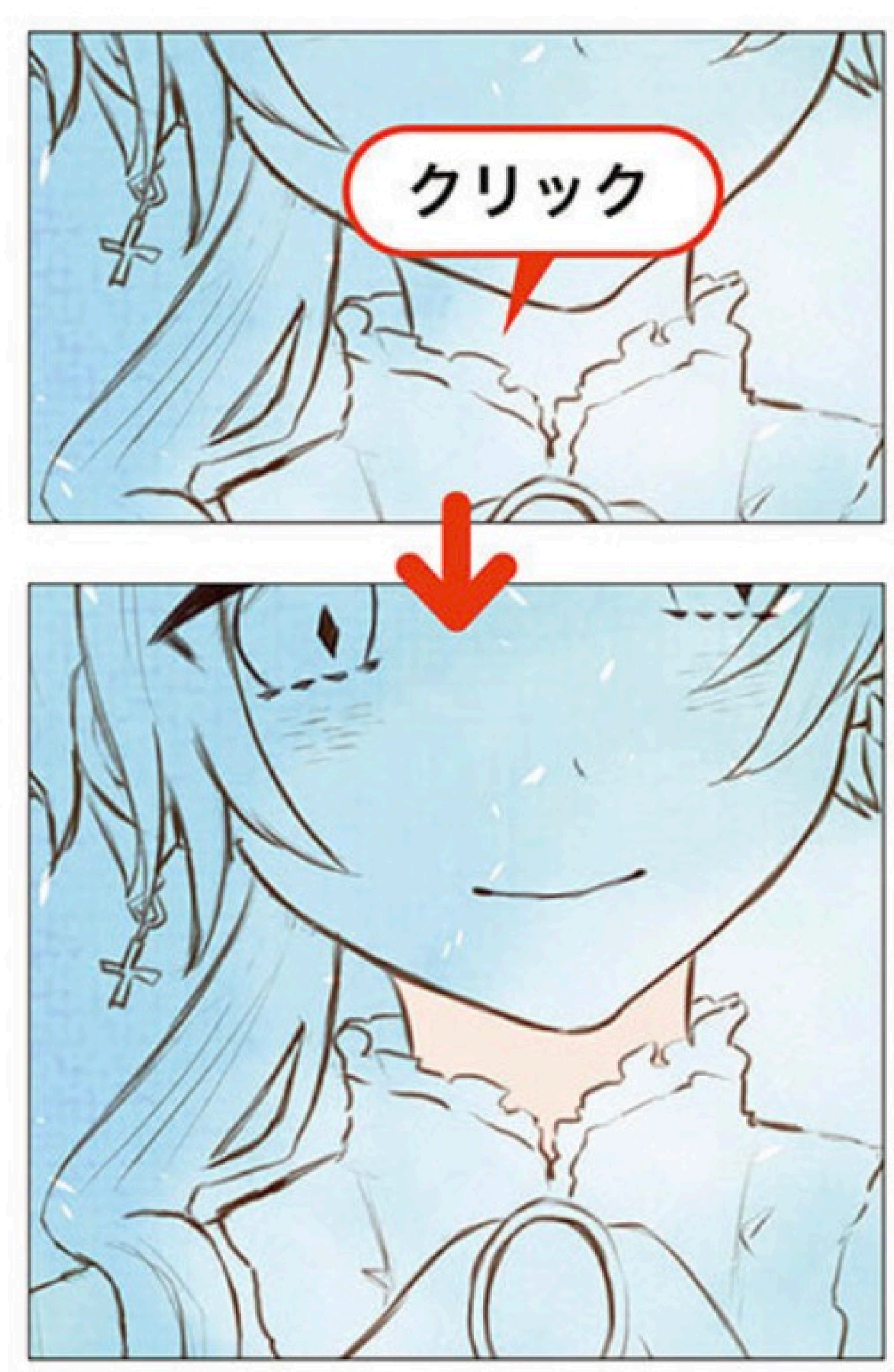


❷［レイヤー］パレットで塗りのレイヤーを選択します。



参照レイヤー

❸［他レイヤーを参照］の［ツールプロパティ］パレットで、［複数参照］の設定を［参照レイヤー］にします。



❹線画のレイヤーのみを参照して塗りつぶせるようになります。

Q 049 選択範囲を塗りつぶしたい

A 選択範囲を作成してから［編集］メニュー→［塗りつぶし］で塗りつぶします。

選択範囲から塗りつぶし

選択範囲を作成してから［編集］メニュー→［塗りつぶし］でも、塗りつぶすことができます。
［自動選択］ツール（→ P.91）を使うと線画の閉じた箇所から選択範囲を作成できます。





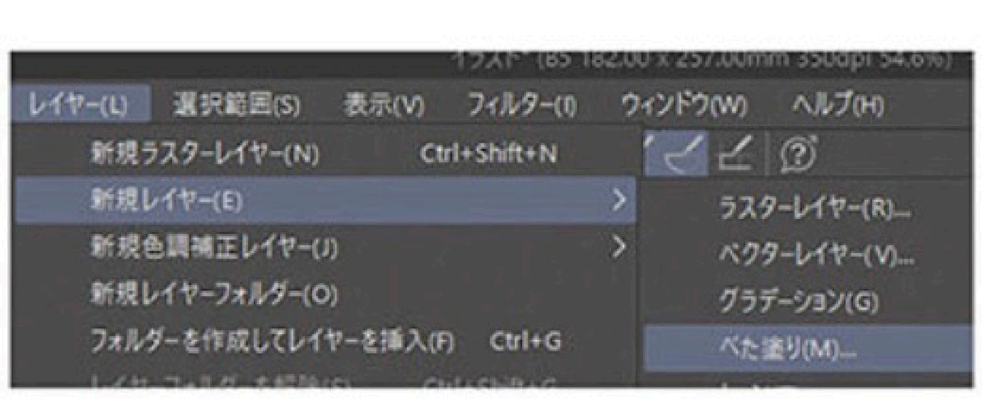


選択範囲からべた塗りレイヤーを作成

選択範囲を作成してから、べた塗りレイヤーを作成することでも塗りつぶしが可能です。



❶選択範囲を作成します。



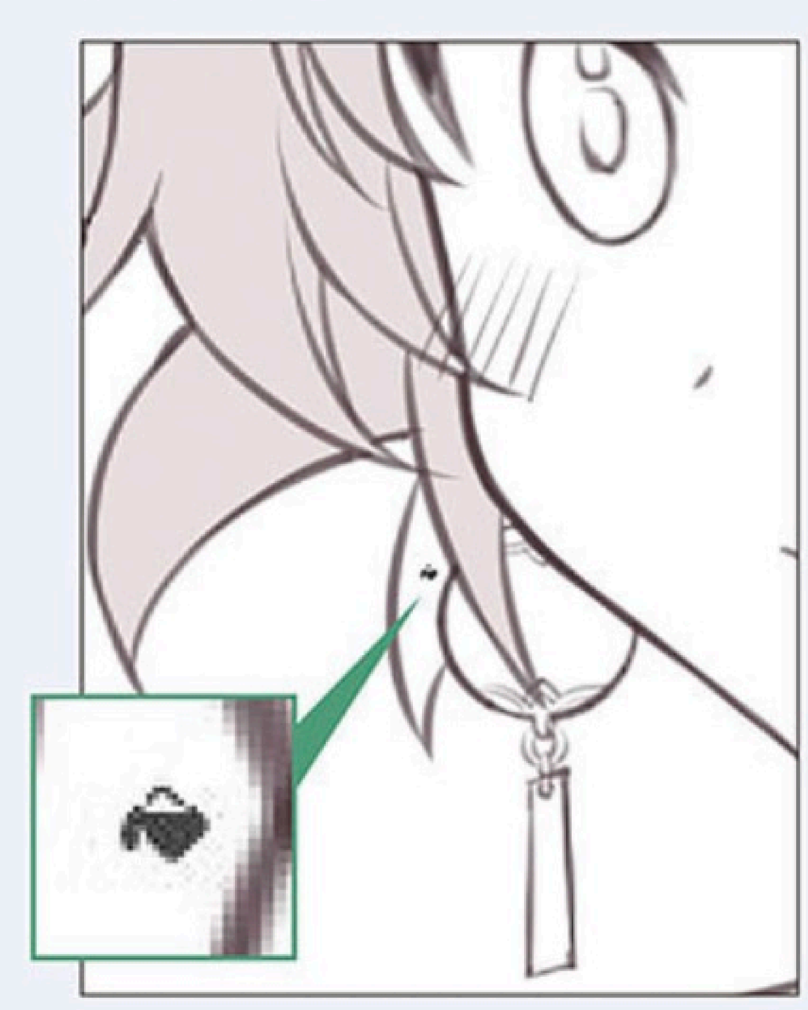
❷［レイヤー］メニュー→［新規レイヤー］→［ベタ塗り］でべた塗りレイヤーを作成します。



❸選択範囲を塗りつぶしたべた塗りレイヤーが作成されます。選択範囲外はレイヤーマスク（→ P.95）で隠された状態になっています。

TIPS ツールを使う

べた塗りレイヤーは［塗りつぶし］ツールで塗りつぶされる範囲を増やせます。［塗りつぶし］ツールを使うときはレイヤーマスクが選択された状態である必要があります。



Q 050 すき間がある領域をきれいに塗りつぶしたい

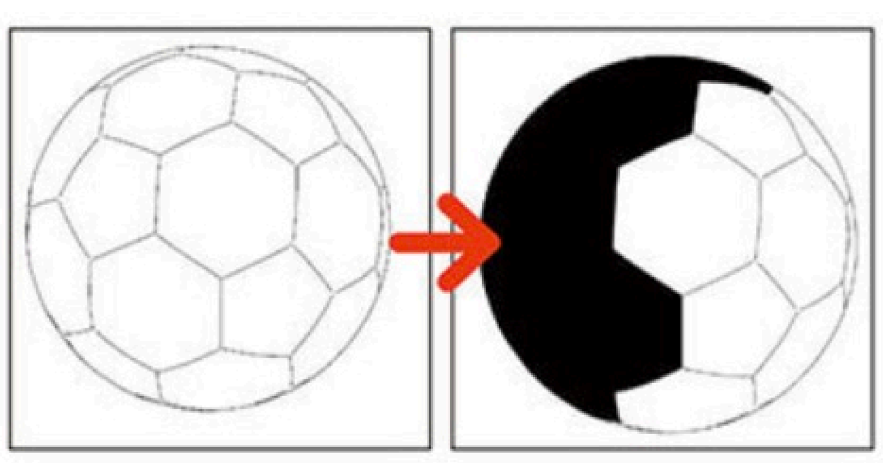
A 加筆してすき間をうめるか［隙間閉じ］を設定して塗りつぶします。

すき間をうめる

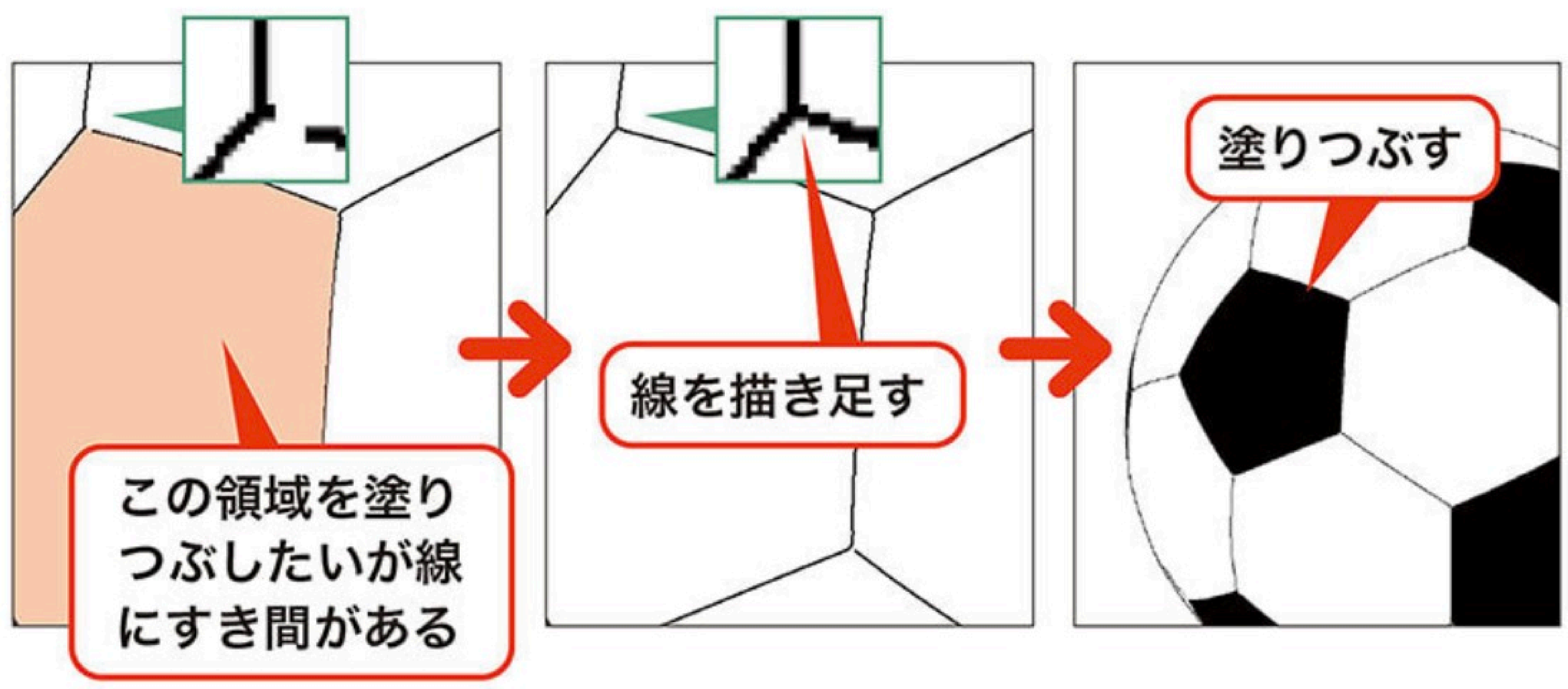
線が閉じていないと、色がもれて思わぬ範囲まで塗りつぶされる場合があります。その場合は［取り消し］（Ctrl+Z）で塗りつぶし前に戻り、すき間をうめてから塗りつぶすとよいでしょう。

線画を加筆してすき間をうめる

線画に描き加えて塗りつぶすときは、濃淡のない『ペン』ツールなどがおすすめです。

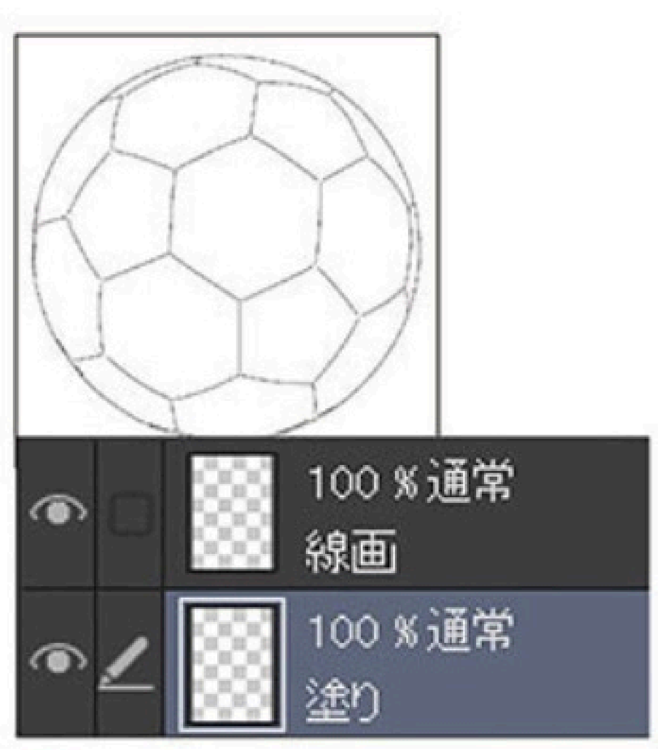


色がはみ出してしまった例



塗りつぶす色ですき間をうめる

線画と塗りのレイヤーを分けて作業する場合は、塗りのレイヤーですき間をうめてから塗りつぶすと、線画の雰囲気をそのまま保てるのでおすすめです。



❶塗り用のレイヤーで作業します。



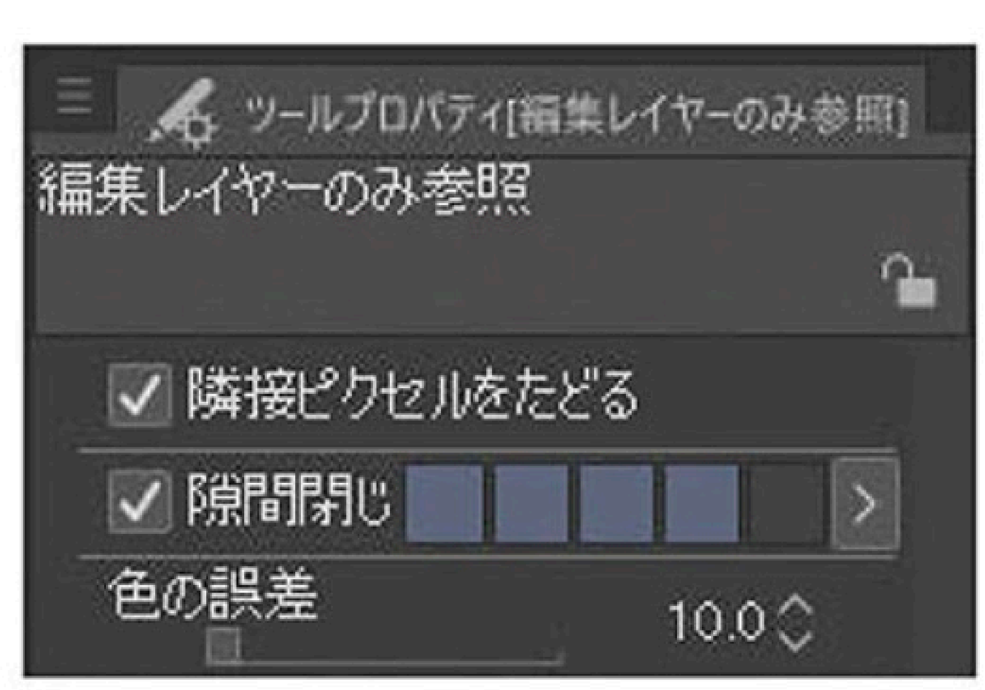
❷［ペン］ツールなどを使い、塗りつぶしたい色ですき間を埋めます。

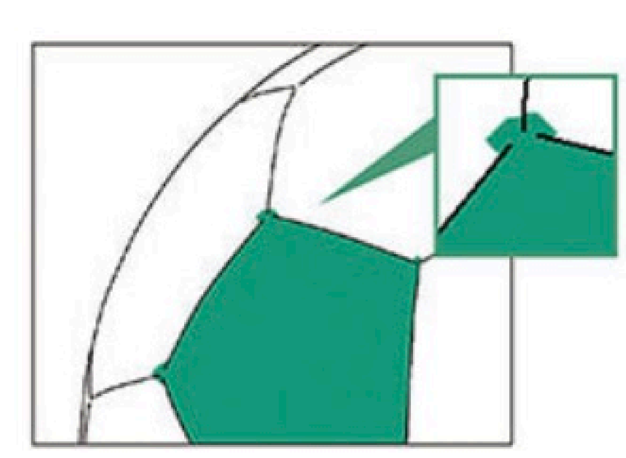


❸［他レイヤーを参照］で塗りつぶします。

［隙間閉じ］

［塗りつぶし］ツールの［隙間閉じ］の値を大きくすると、小さなすき間なら閉じたものとして塗りつぶせることがあります。





［隙間閉じ］の値を大きくして塗りつぶすと、すき間があったところで色が少しはみ出す場合があるので、［消しゴム］ツールなどで修正するとよいでしょう。

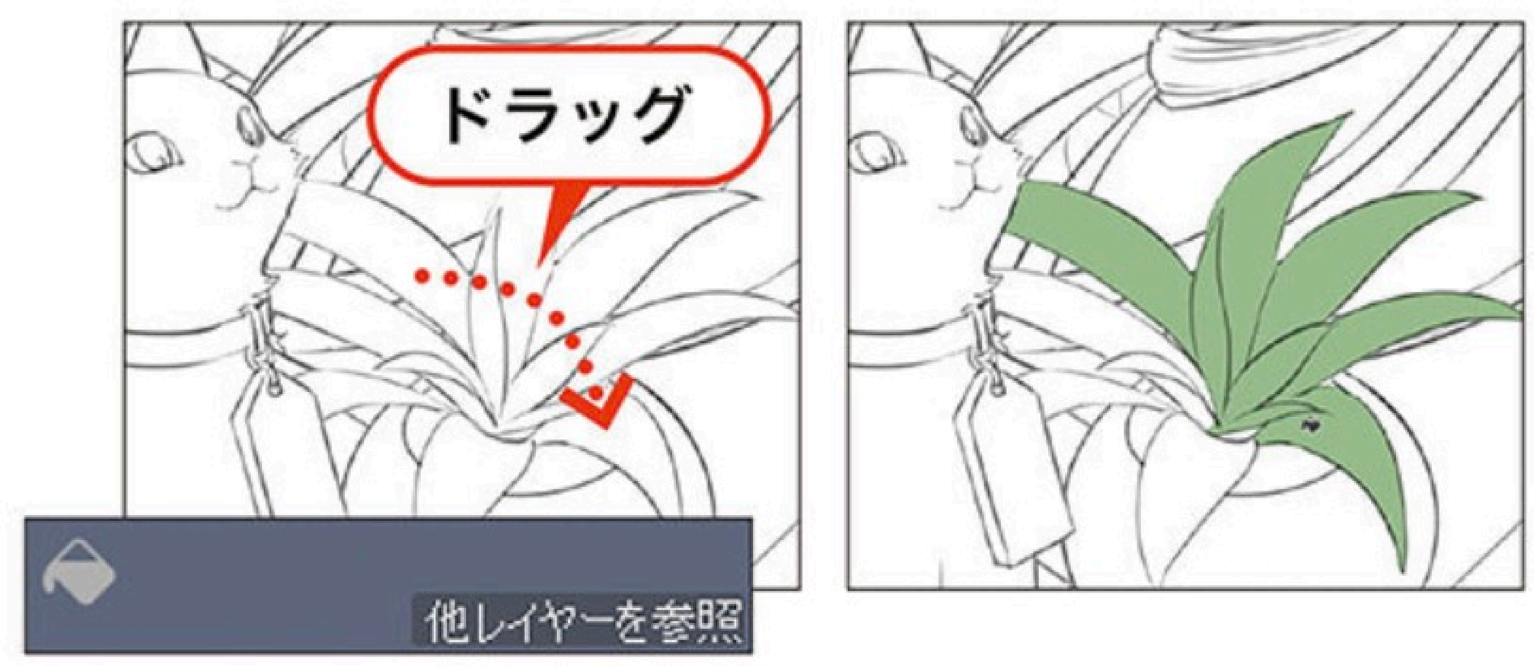
Part.3 描画関連

Q 051 線が入り組んだ箇所を塗りつぶしたい

A ［塗りつぶし］ツールをドラッグ操作することで複数の箇所を一度に塗りつぶせます。

ドラッグ操作での塗りつぶし

細かい部分の塗りつぶしは、線が閉じた領域をひとつひとつクリックしていくと塗りつぶせますが、少し手間がかかります。
［塗りつぶし］ツール→［編集レイヤーのみ参照］や［他レイヤーを参照］では、ドラッグ操作をすることで隣り合った閉じた領域を一度に塗りつぶすことができます。



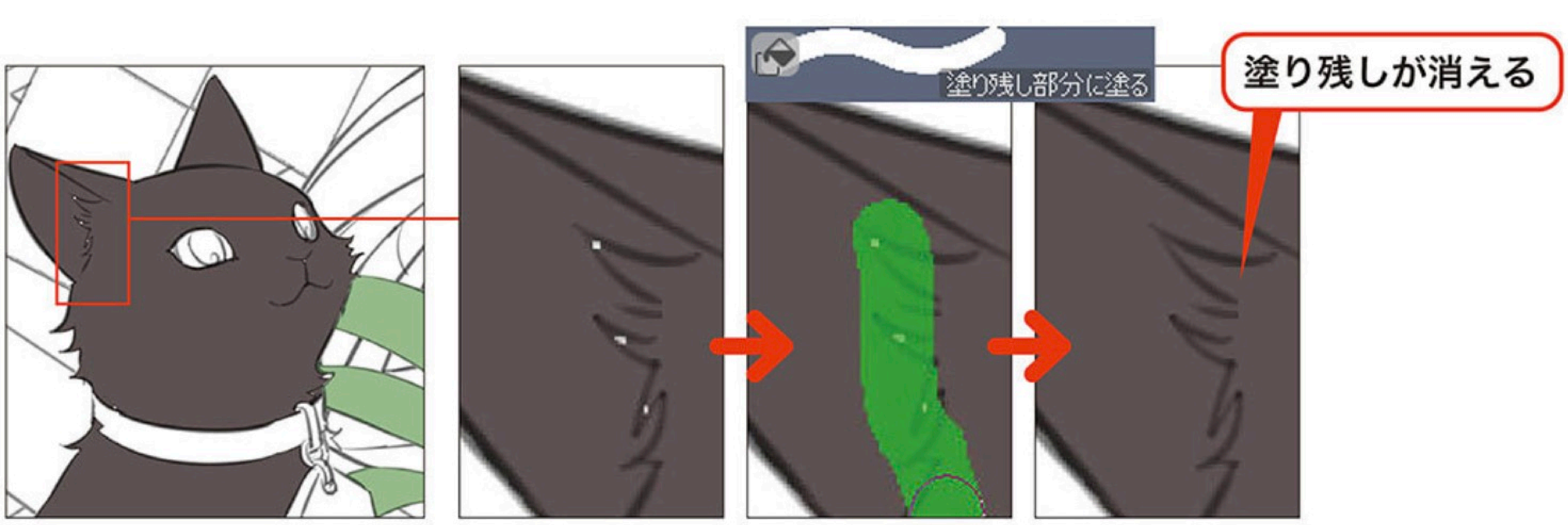
Part.3 描画関連

Q 052 塗り残しをきれいにしたい

A ［塗り残し部分に塗る］で、塗り残しを簡単に修正することができます。

［塗り残し部分に塗る］

塗りつぶしたときに、角の部分などに塗り残しが出ることがあります。［塗りつぶし］ツール→［塗り残し部分に塗る］を使い、塗り残しを覆うように塗ると簡単に修正できます。



Q 053 下塗りからはみ出さずに塗りたい

A ［下のレイヤーでクリッピング］で下塗りからはみ出さずに塗ることができます。

基本の下塗り

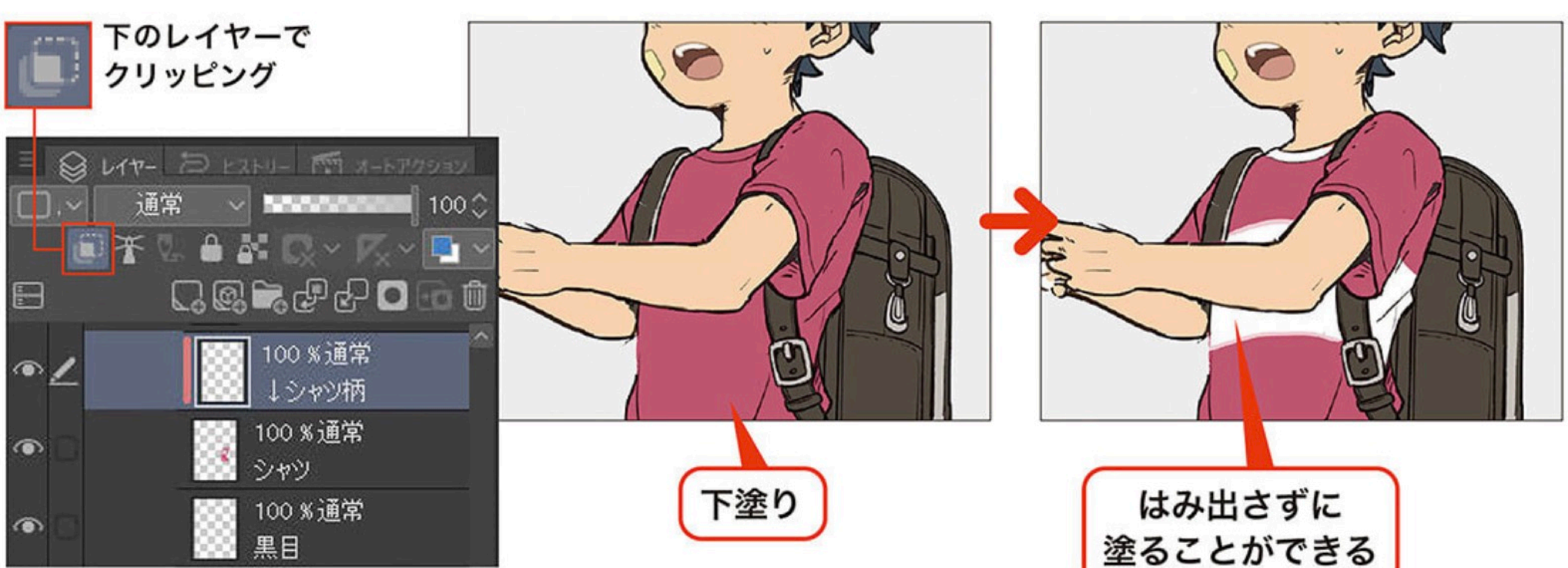
デジタルイラストでは、パーツごとに下塗りを行い、その上に影や照り返しなどを塗る工程がよくある手法です。下塗りは、べた塗りするのが基本です。



パーツごとにレイヤーを分けて下塗りすると後の作業がしやすくなります。

［下のレイヤーでクリッピング］

クリッピングとは、画像の一部を隠して表示する部分を限定する機能です。
［レイヤー］パレットで［下のレイヤーでクリッピング］をオンにすると、下にあるレイヤーの不透明部分（描画されている範囲）と重なる部分だけが表示されるため、下塗りからはみ出さないで描画を加えられるようになります。



クリッピングするレイヤーは重ねられる

［下のレイヤーでクリッピング］するレイヤーは、クリッピング先のレイヤーの上に、複数重ねることができます。





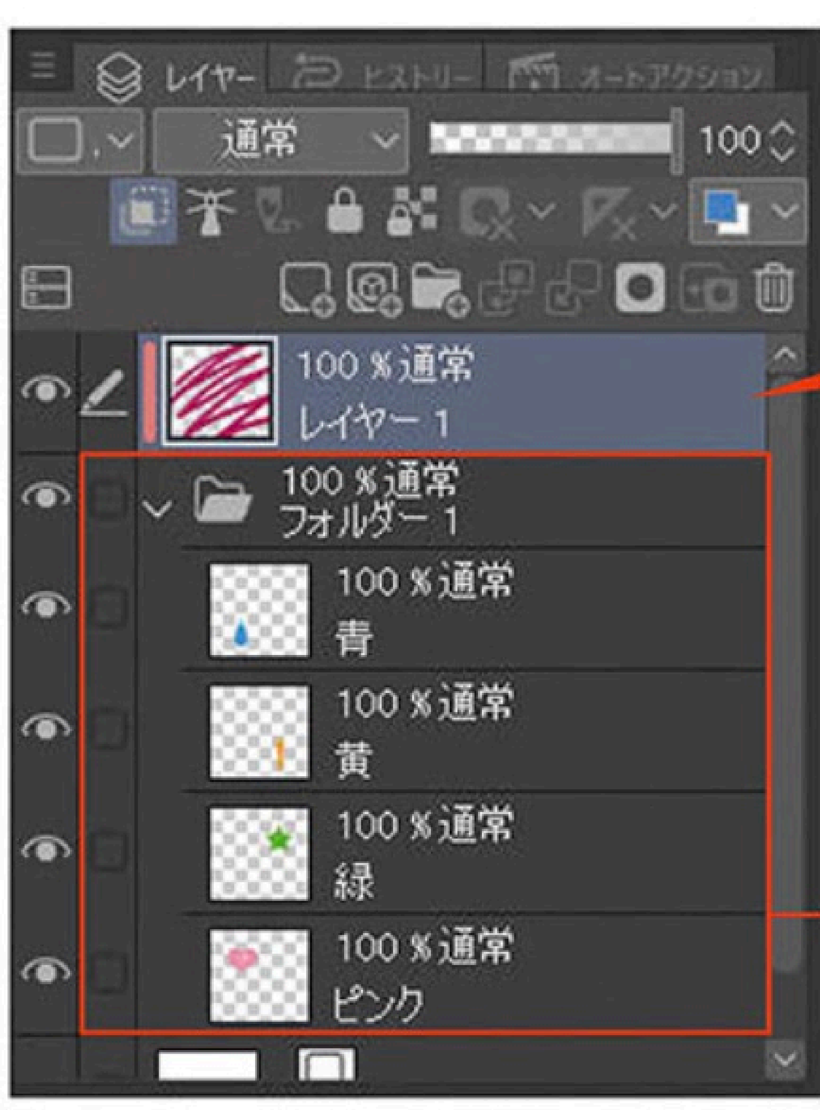
❶下塗りします。



❷グラデーションを塗ります。



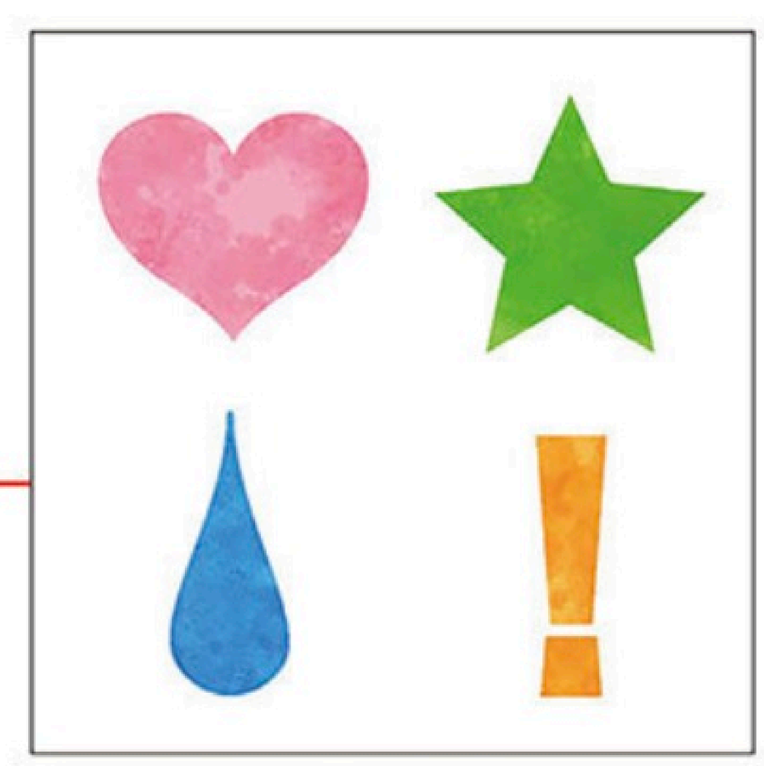
❸照り返しを塗ります。





レイヤーフォルダーでクリッピング

レイヤーフォルダーをクリッピングすることも可能です。その場合、レイヤーフォルダー内にあるレイヤーの描画部分からはみ出さなくなります。



フォルダー内の描画

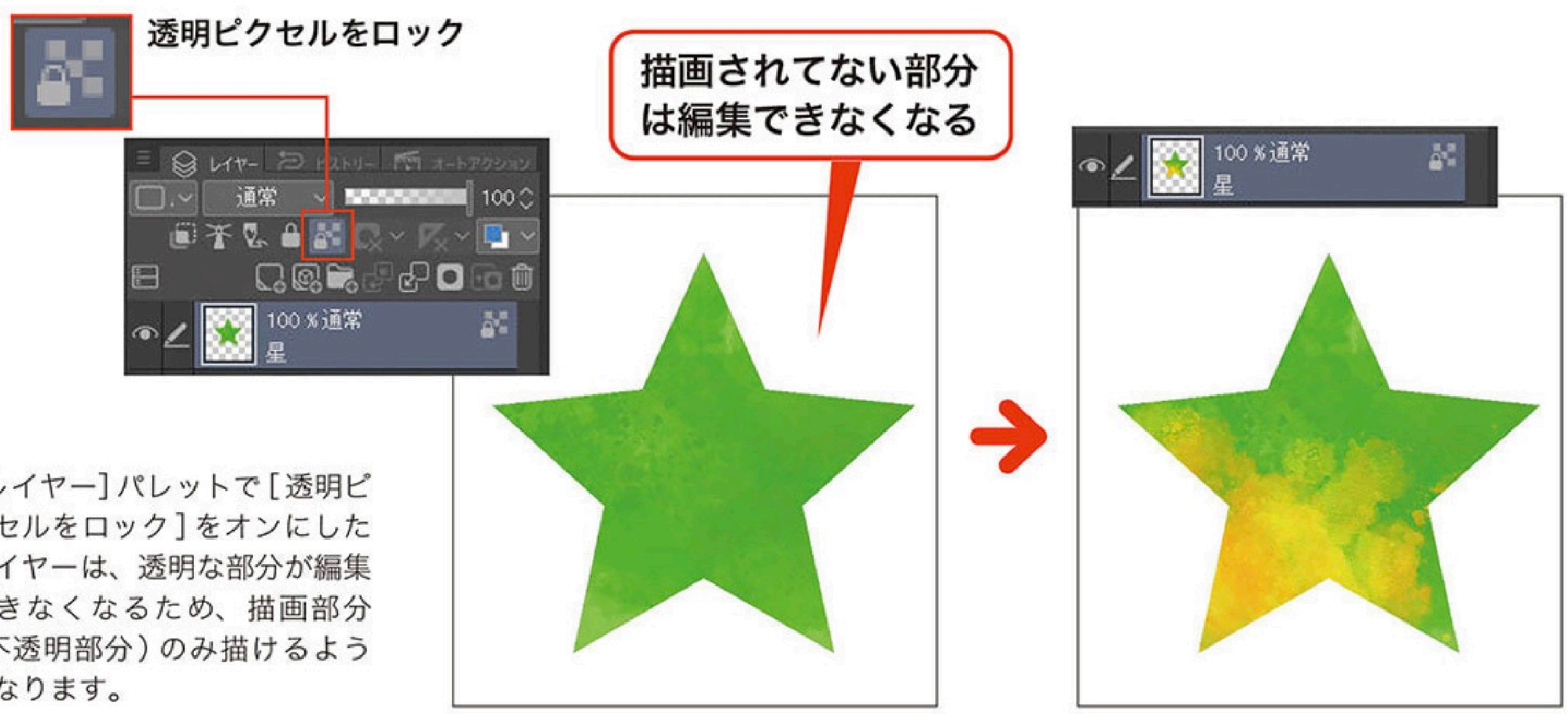


Q 054 レイヤーを増やさずにはみ出さないで塗りたい

A ［透明ピクセルをロック］をオンにするとはみ出さないで塗り重ねることが可能です。

［透明ピクセルをロック］

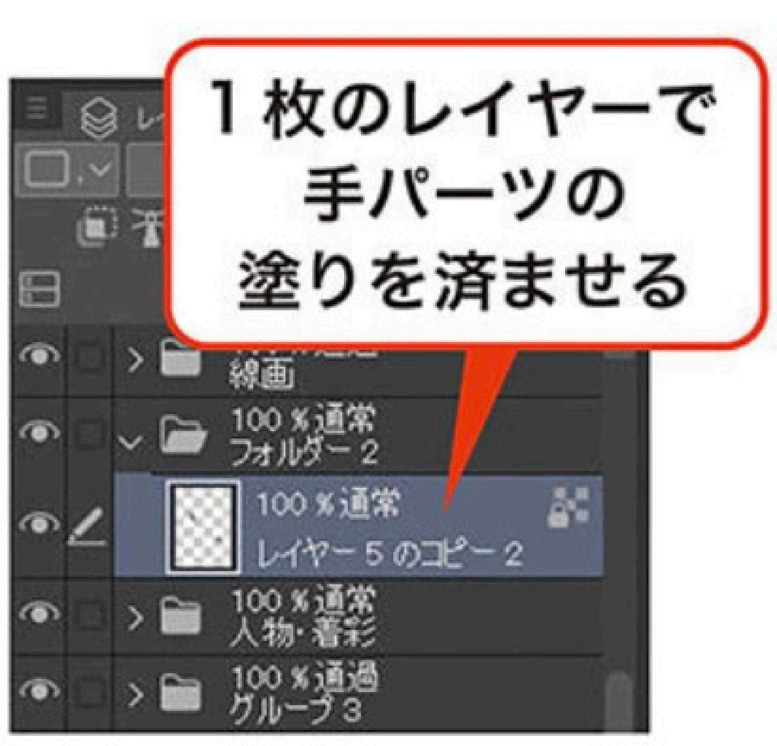
色を塗るときに、レイヤーを分けて塗り重ねる場合と、同じレイヤー上で塗り重ねる場合があります。たとえば下地の色を混ぜながら影などを塗るときは、同じレイヤー上で塗り重ねます。そのように同じレイヤー上で作業する際に、［透明ピクセルをロック］をオンにすると、すでに塗った部分からはみ出さずに塗りを重ねることができます。



［レイヤー］パレットで［透明ピクセルをロック］をオンにしたレイヤーは、透明な部分が編集できなくなるため、描画部分（不透明部分）のみ描けるようになります。

下地と混ぜながら塗りたいときに

下地の色と混ぜながら彩色したい場合は、下塗りしたあとで［透明ピクセルをロック］をオンにしてから色を重ねると作業しやすいです。



右の図では手のパーツの塗りを1枚のレイヤーで完結させています。

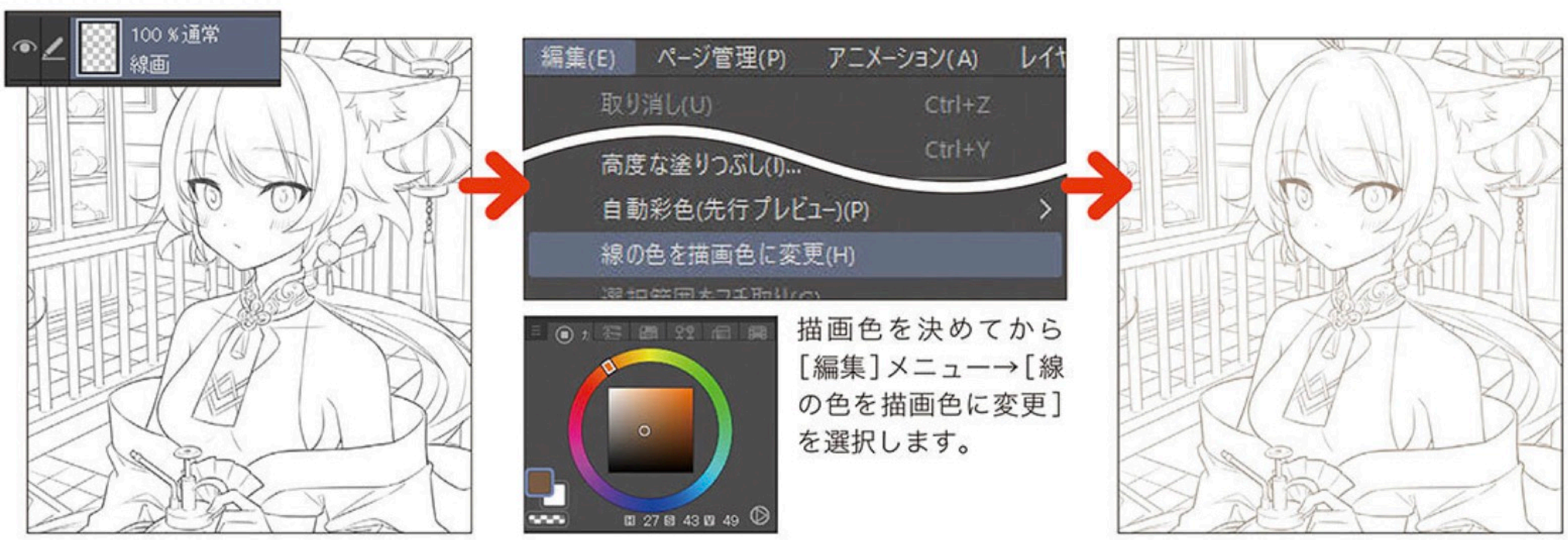


Q 055 別の色に塗り替えたい

A ［線の色を描画色に変更］で、描画部分の色を塗り替えることができます。

● ［線の色を描画色に変更］

［編集］メニュー→［線の色を描画色に変更］を実行すると、作業中のレイヤーにある描画部分が、選択中の描画色に一気に塗り替えられます。
線の色を異なる色に塗り替えたいときなどに便利な機能です。



描画色を決めてから［編集］メニュー→［線の色を描画色に変更］を選択します。

● ［透明ピクセルをロック］を活用する

［透明ピクセルをロック］をオンにした状態で、［編集］メニュー→［塗りつぶし］でも、描画部分の色を変更することができます。



Q 056 色の境界をなじませたい

A ［色混ぜ］ツールで隣り合った色の境界をなじませます。

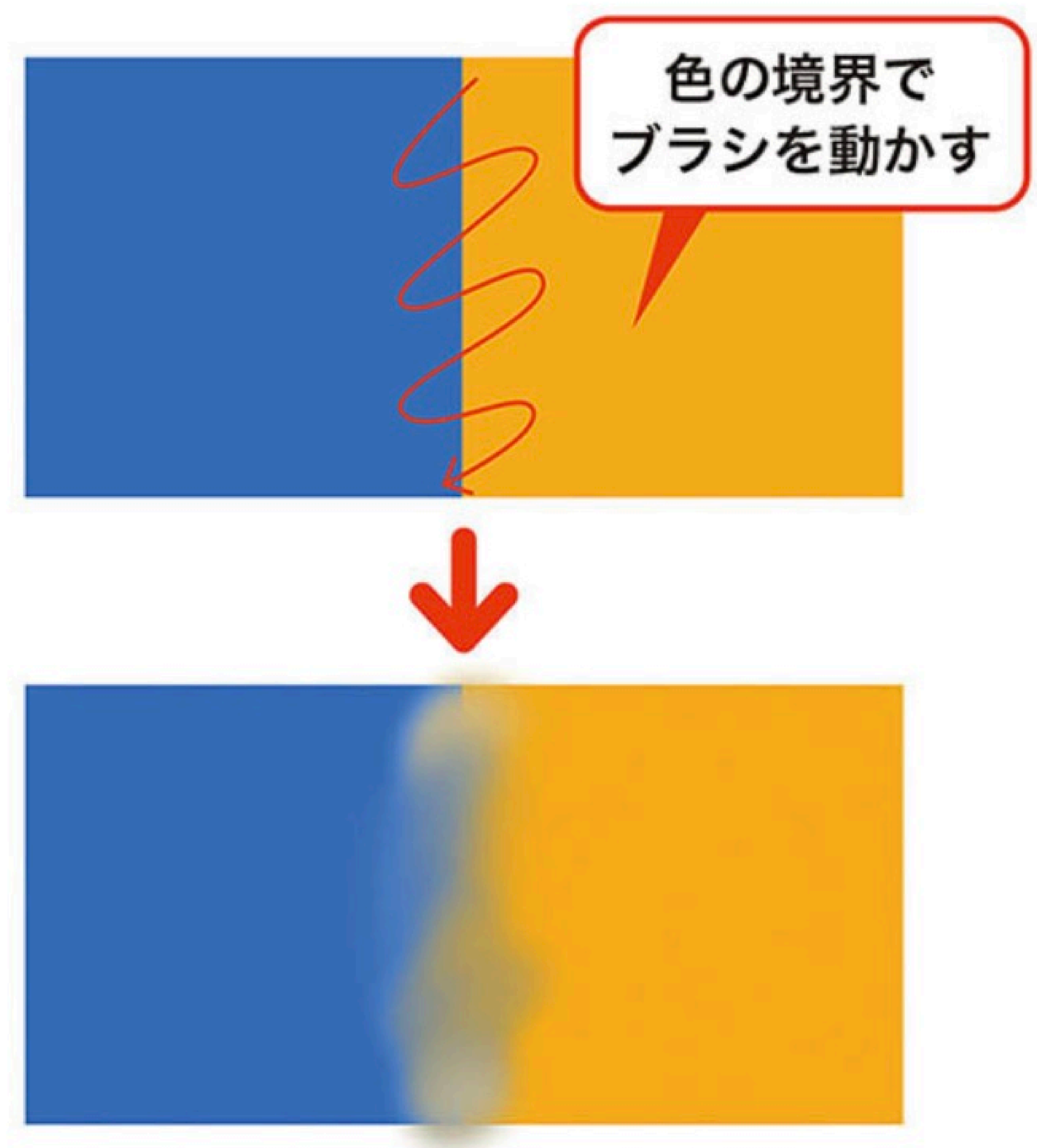
［色混ぜ］ツール

下地に影などを重ねるときに、色の境界をくっきり分ける描き方もありますが、境界の色をグラデーション状に混ぜて「なじませる」描き方があります。

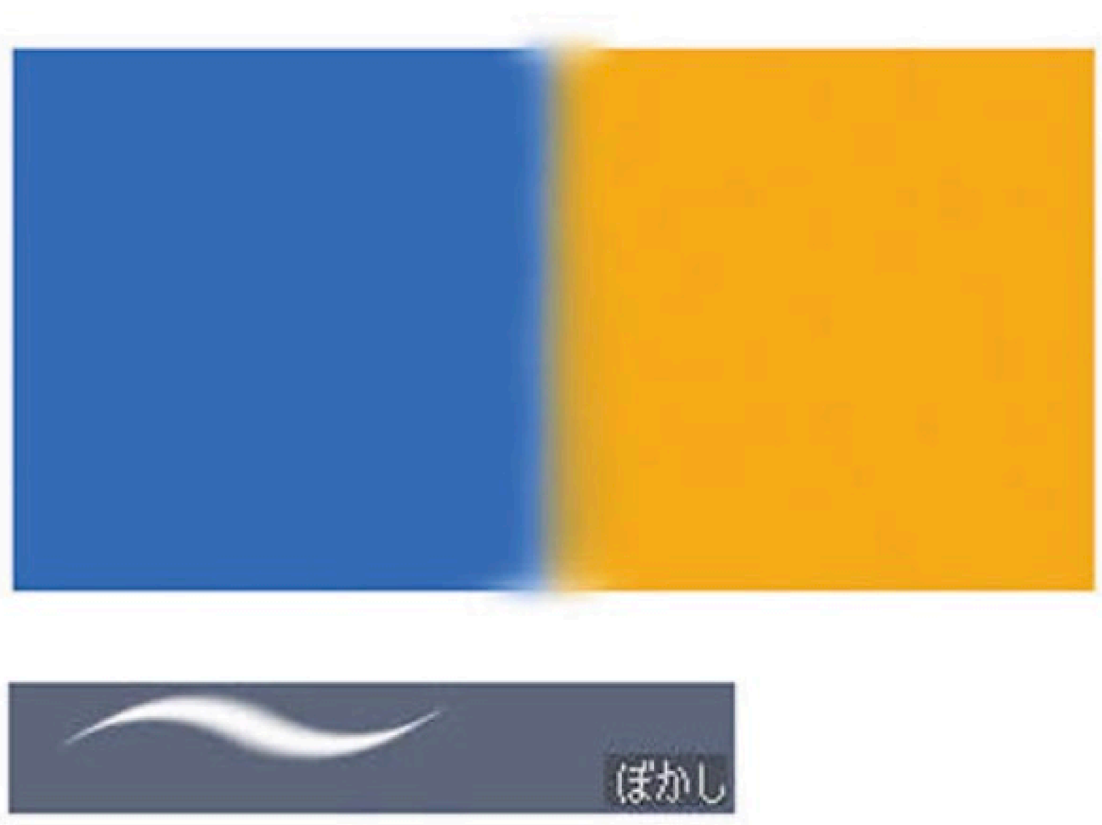
［色混ぜ］ツール



［色混ぜ］ツールは、色と色の境界をなじませることができるツールです。



［色混ぜ］
ぼかしながら色を引っぱるのが特徴です。



［ぼかし］
色の境界をぼかします。色を引っぱらないので色の境界の部分のみがぼけます。

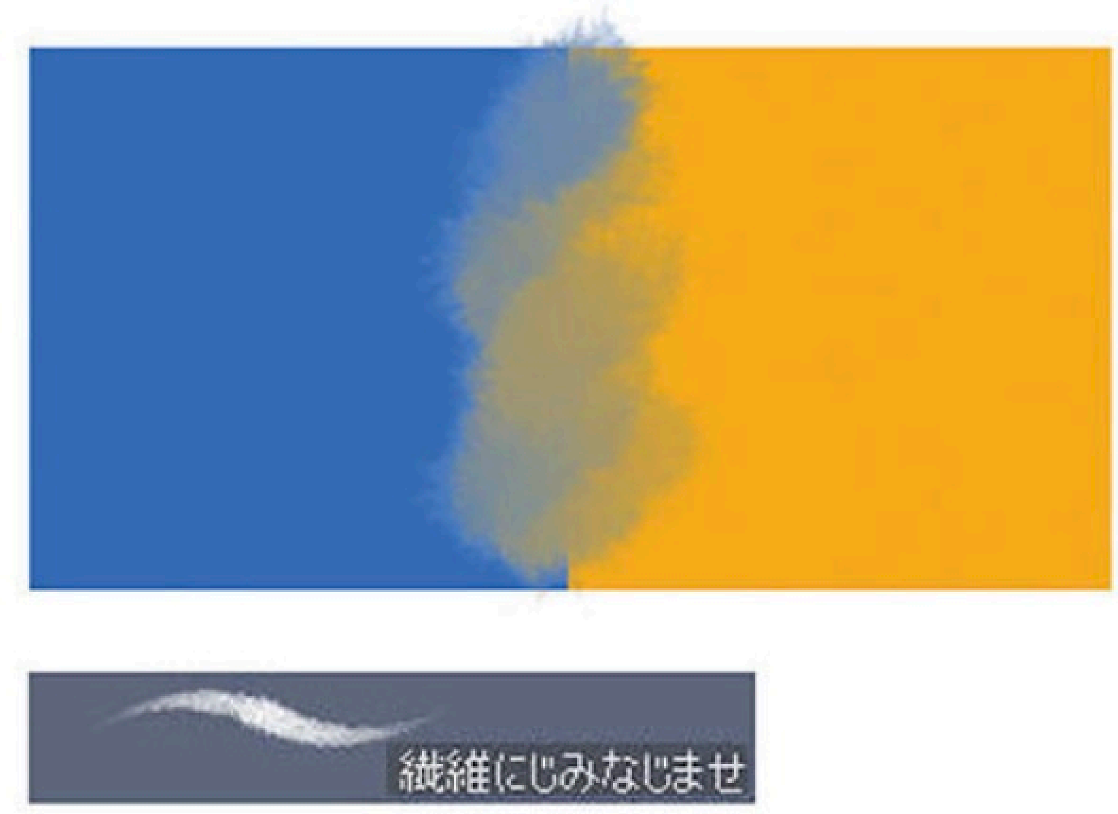


［指先］
ストロークの方向に色を引っぱります。



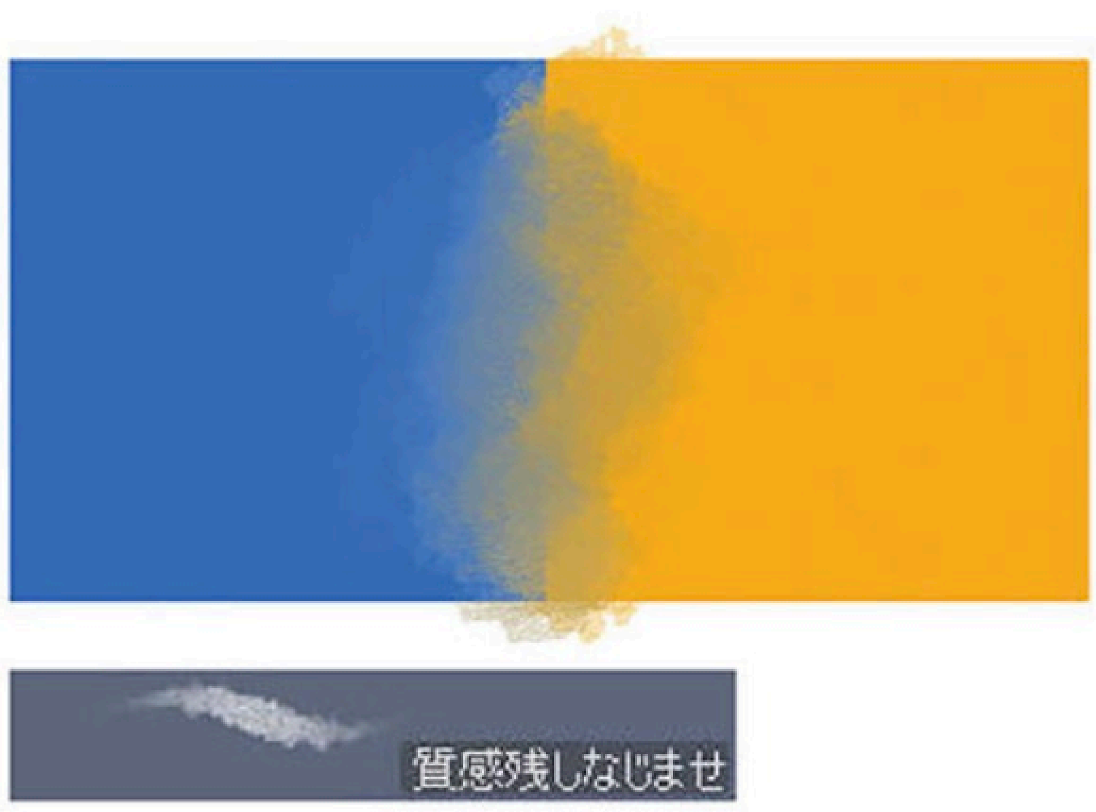
[筆なじませ]

なじませた部分に筆あとが残ります。アナログ風の描画に向いています。



[繊維にじみなじませ]

水を多く含んだ絵の具を紙ににじませたような見た目になります。水彩塗りに使えます。

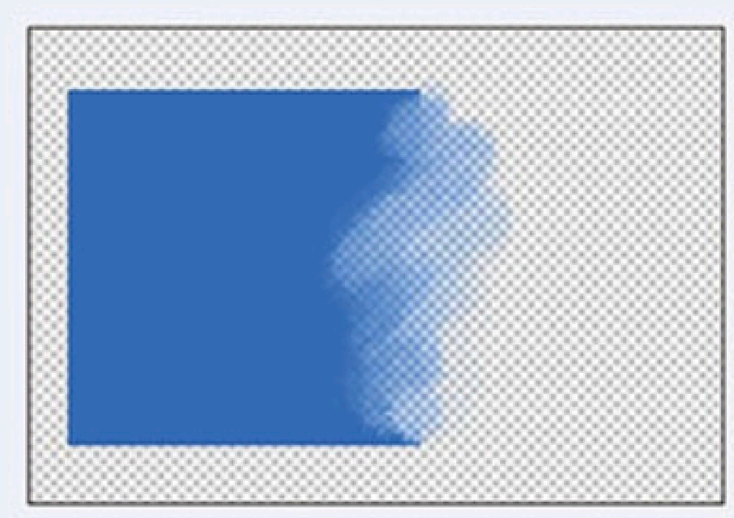


[質感残しなじませ]

[質感残しなじませ]も水彩塗りに合うサブツールです。なじませた部分に紙のような質感が出ます。

TIPS　レイヤーと[色混ぜ]ツール

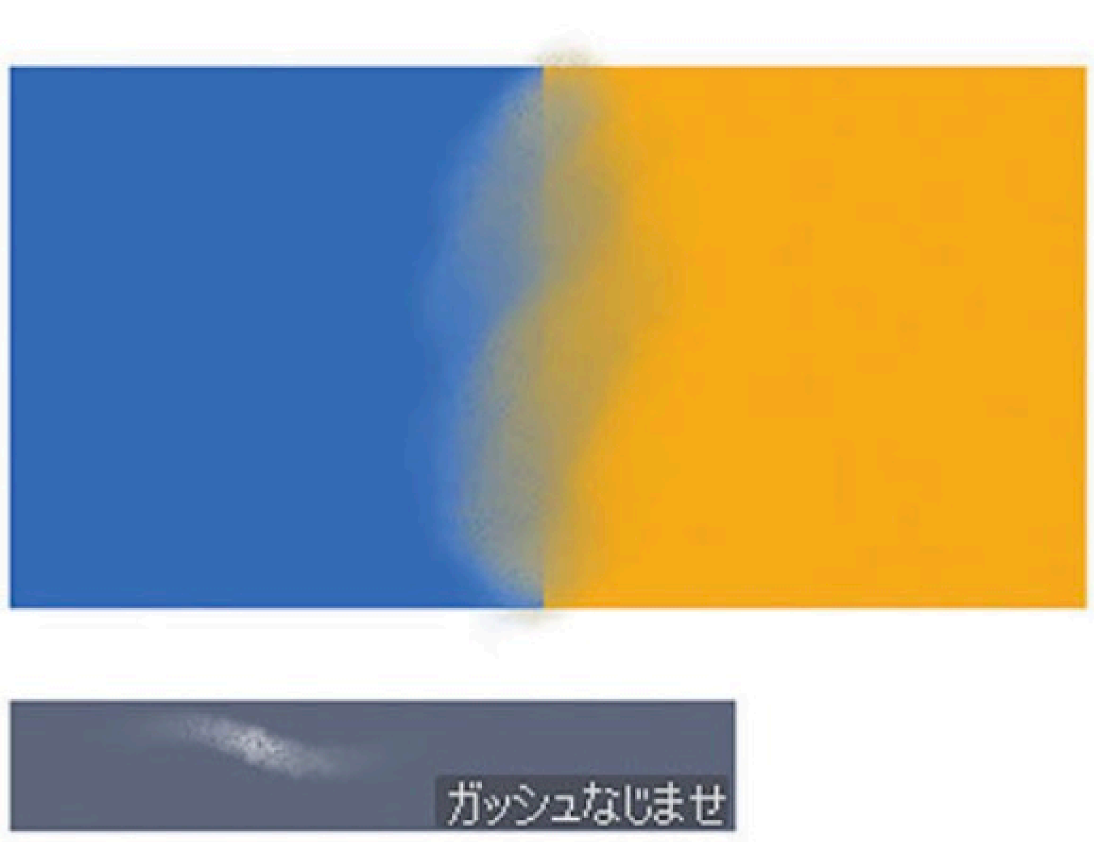
[色混ぜ]ツールは、同じレイヤー上に塗られた色と色の境界をなじませます。レイヤーを分けている場合は混ざり合いません。



透明部分(何も描かれてない部分)との境界をなじませることもできます。

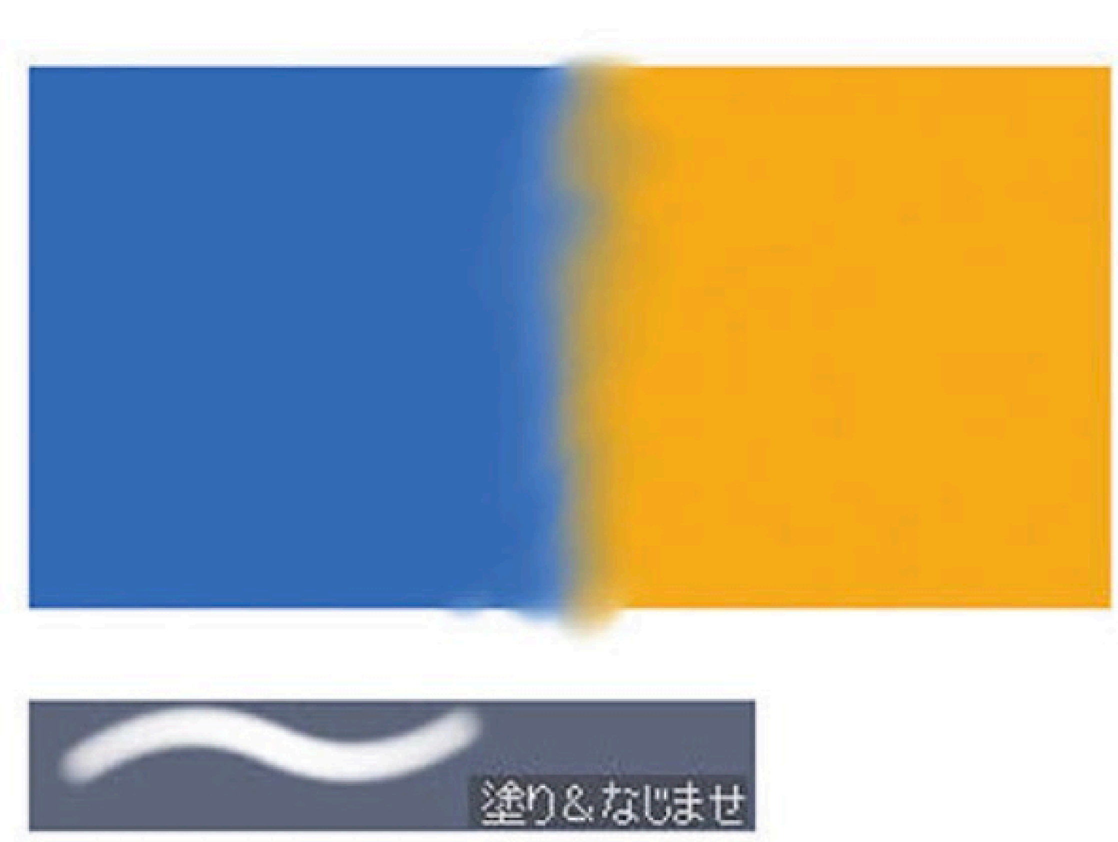
そのほかの色を混ぜるブラシツール

[筆]ツール→[厚塗り]にある[ガッシュなじませ]や[塗り&なじませ]も、隣り合った色を混ぜるのに使えるブラシツールです。



[ガッシュなじませ]

色をなじませた部分が、[筆]ツール→[厚塗り]にある[ガッシュ]のような乾いた質感になります。



[塗り&なじませ]

[色混ぜ]系のブラシツールは基本的に色を塗ることはできませんが、[塗り&なじませ]は塗ることもなじませることも可能です。筆圧を強めにすると描画色を塗りますが、筆圧を弱めると下地の色を引っ張りながらぼかします。

Q 057 下地に混ぜながら塗りたい

A [下地混色] をオンにした ブラシツールを使います。

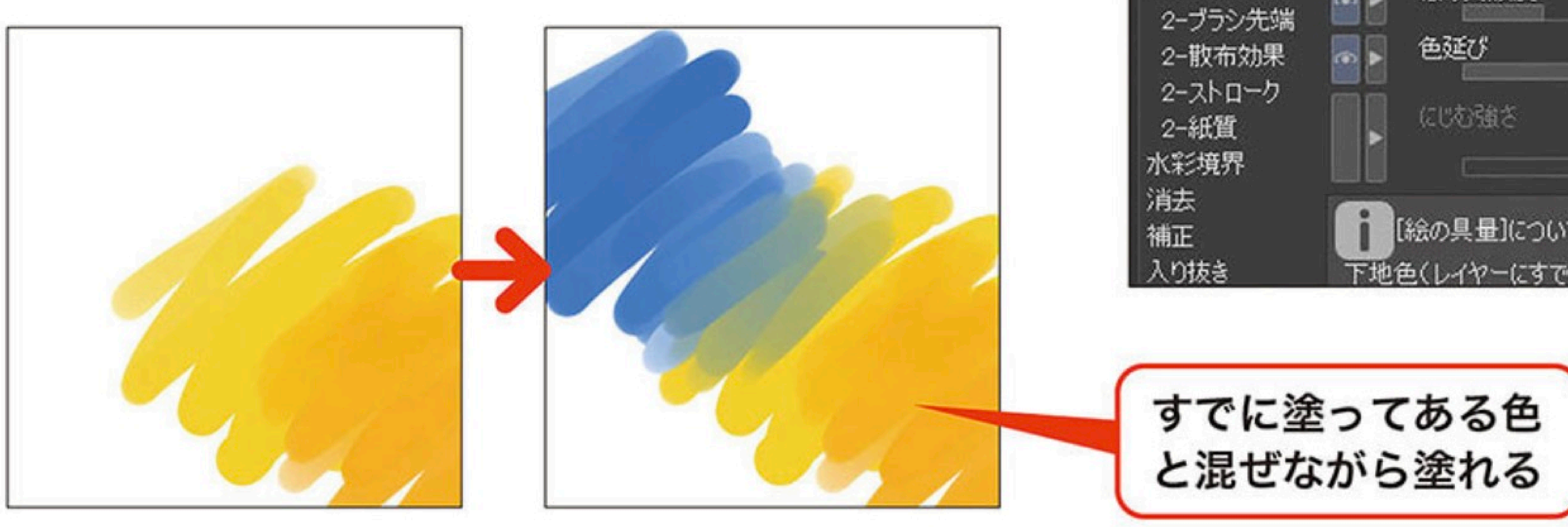
[下地混色]のオン

[下地混色]はすでに塗られている(下地の)色と混ぜ合わせながら塗ることができる機能です。[筆]ツール→[厚塗り]グループの[混色円ブラシ]や[ガッシュ]などは、[下地混色]という機能がオンになっています。



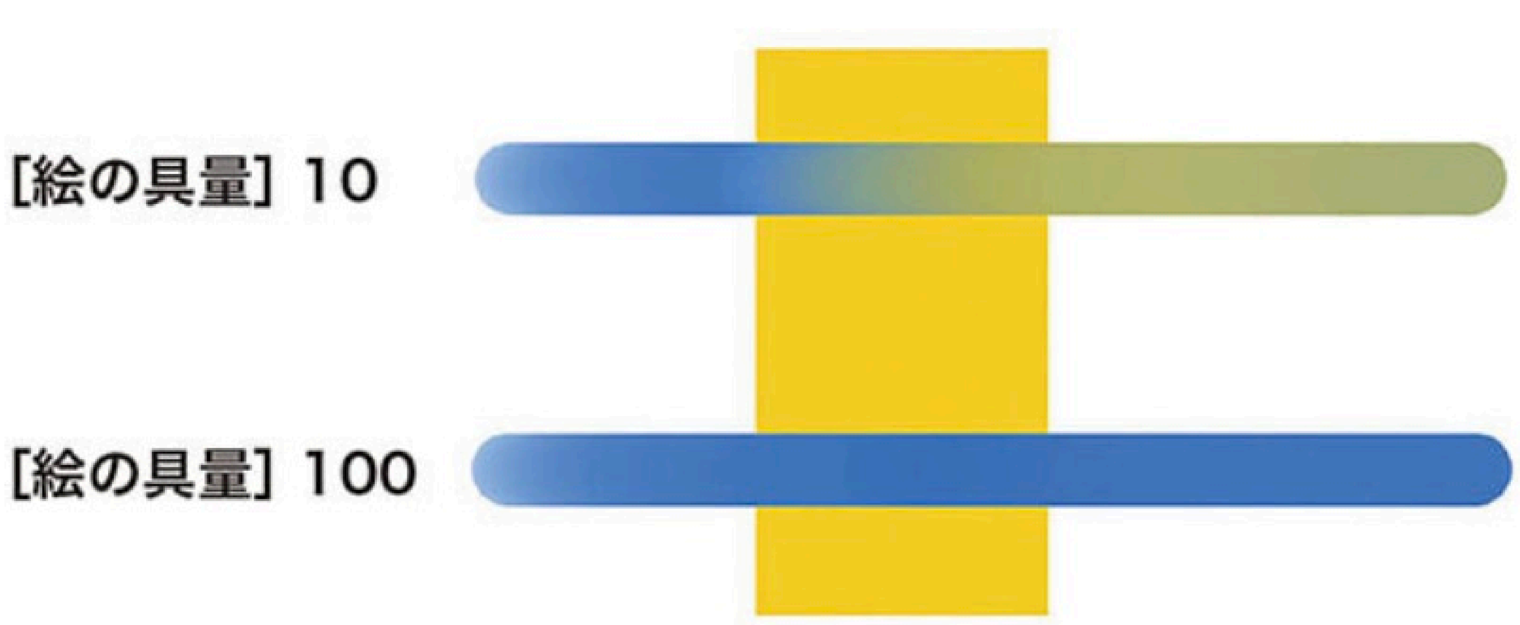
[下地混色] をオンにする
[下地混色]の設定を使うときは、[筆]ツールなどを使っているときに[サブツール詳細]パレット→[インク]カテゴリにある[下地混色]にチェックを入れオンにします。

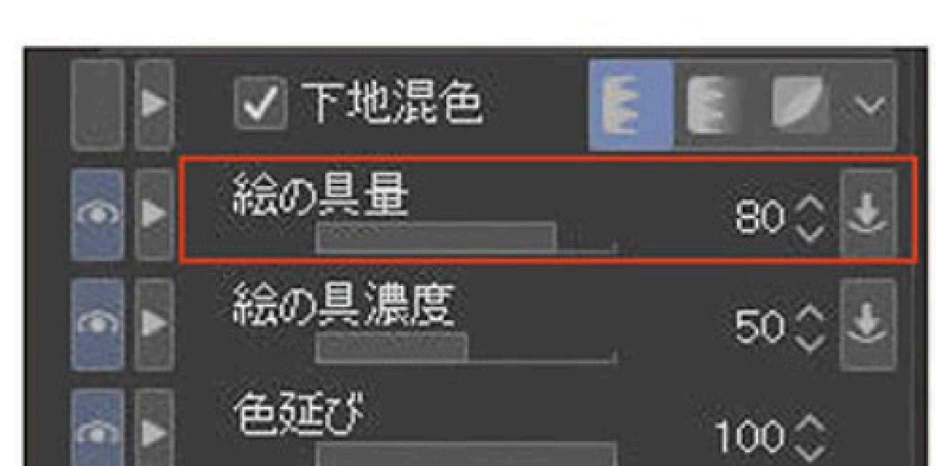




[絵の具量]の設定

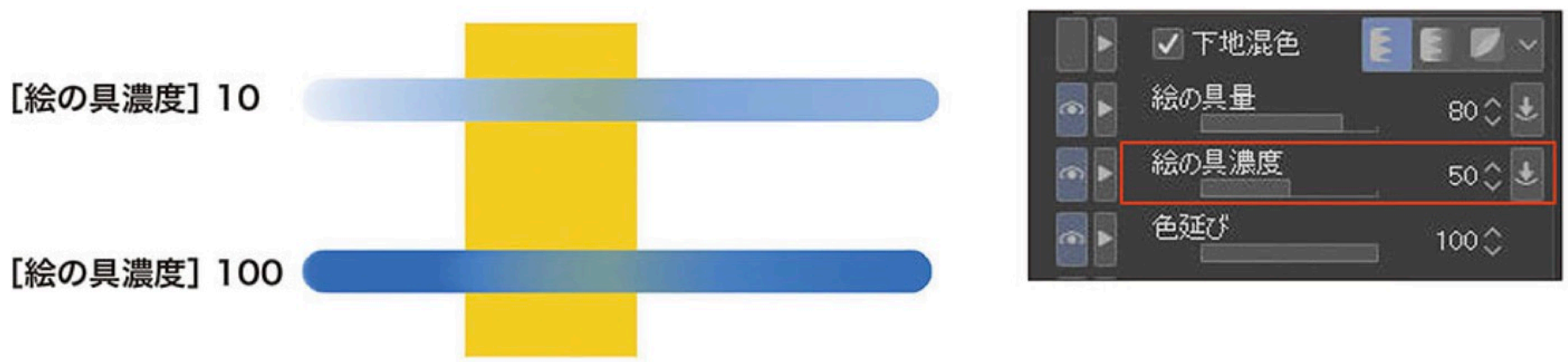
[絵の具量]は下地と描画色が混ざったときのRGB値の割合を決める設定です。値が高いと、下地の色と混ぜたときに描画色が濃く出ます。逆に値が低いときは、下地の色の影響を受けます。





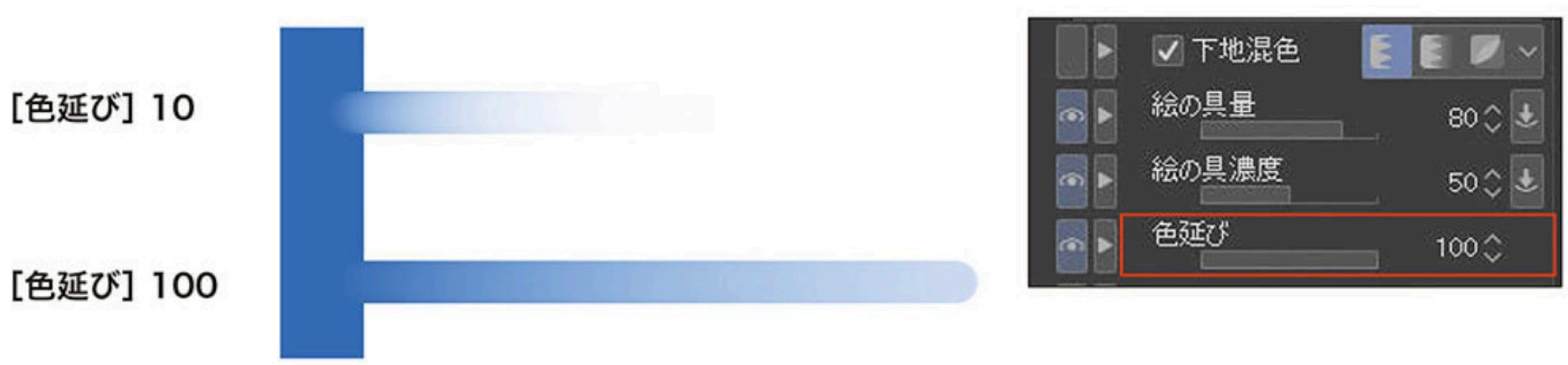
● ［絵の具濃度］の設定

［絵の具濃度］の値を高くした場合、描画色の不透明度が優先されて描画されるため、描画色が濃く出ます。値を低くすると、描画色が薄くなり下地の不透明度を反映しやすくなります。



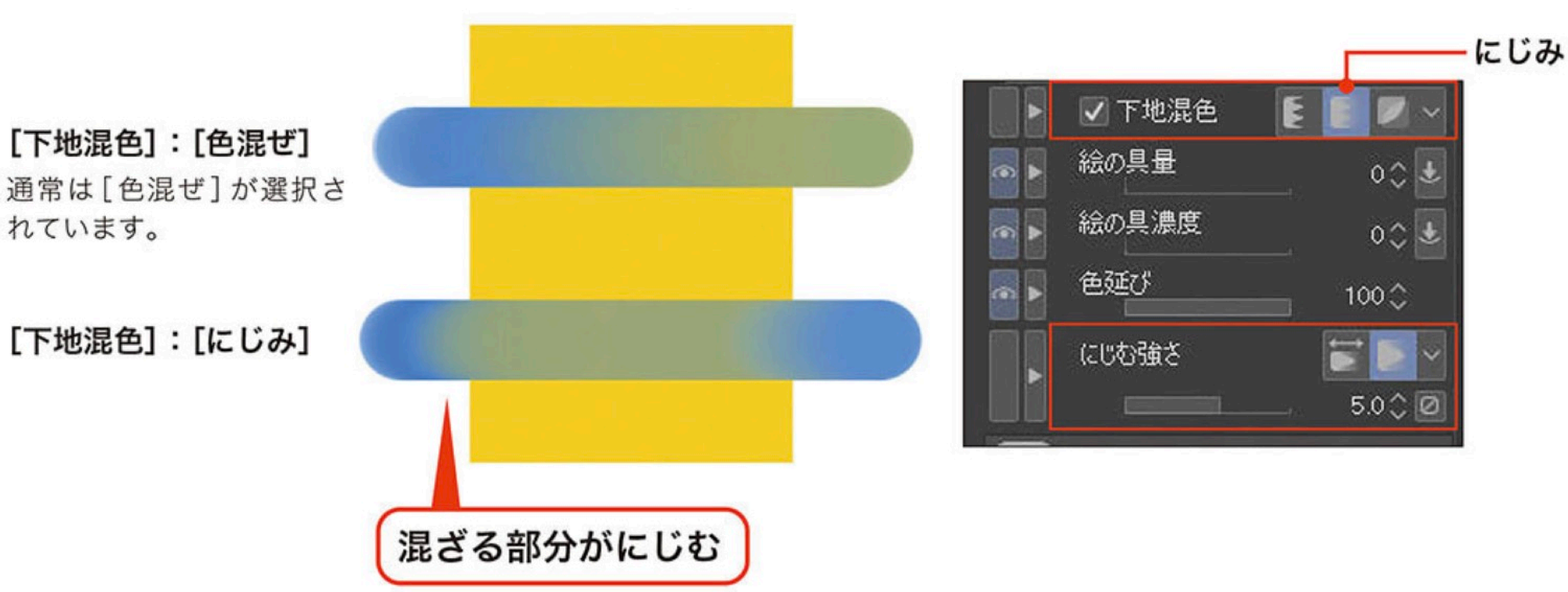
● ［色延び］の設定

［色延び］の値が高いほど、ストローク開始地点の色を引っ張るように延ばします。値が低い場合、周りの色に溶け込むまでの距離が短くなります。



● ［にじみ］の設定

［下地混色］は［にじみ］というタイプを選ぶことができます。［にじみ］は、下地の色をぼかしてから混ぜます。［にじみ］を選択すると［にじむ強さ］を設定できるようになります。［自動設定］にすると、にじませる幅がブラシサイズに連動します。［固定値］にすると、にじむ度合いを数値で設定できます。

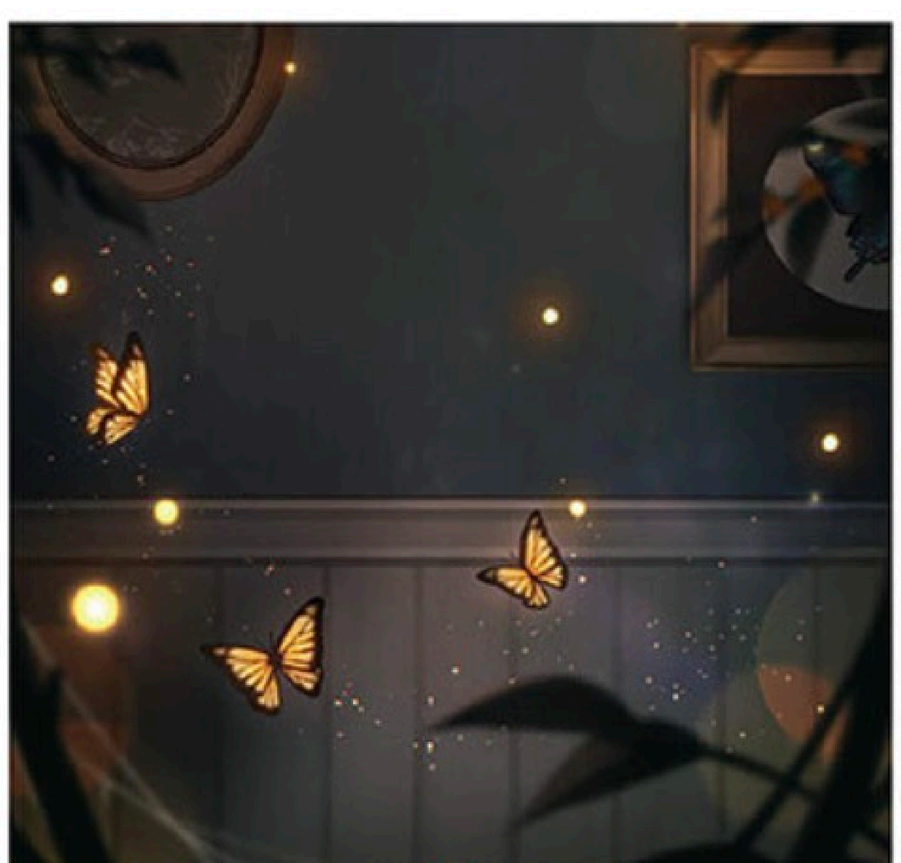


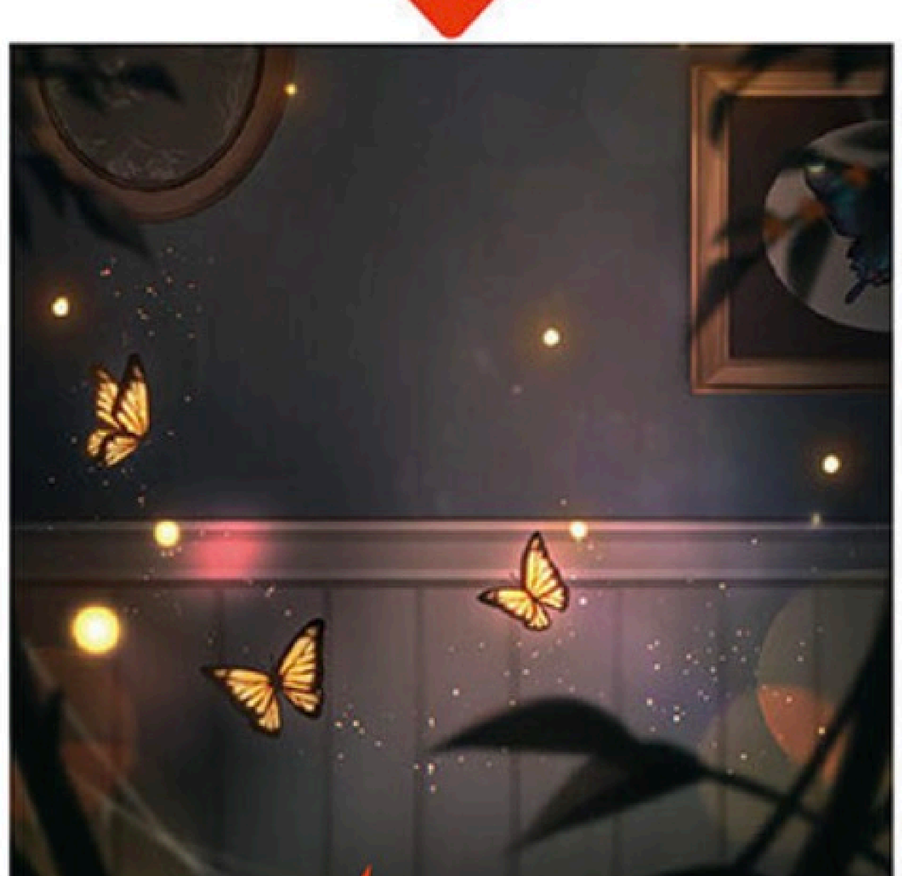
Q058 エアブラシでふわっと塗りたい

A［柔らか］を使うのがおすすめです。

［柔らか］のブラシサイズ

［エアブラシ］ツール→［柔らか］は、ぼけの大きい描画ができるため、ふわっとした塗りが得意なサブツールです。ぼけ具合はブラシサイズで調整します。







エフェクトの描画
［エアブラシ］ツールは仕上げのエフェクトにもよく使われます。上図は、合成モードを［覆い焼き（発光）］にしたレイヤーを作成し、ブラシサイズを大きくした［柔らか］を用いて、ポンポンとたたくように色を乗せることで、光の効果を加えています。



ブラシサイズの比較
ブラシサイズが小さいと、ややぼけの強いフェルトペンのようなブラシツールになります。なめらかなグラデーションを描画したい場合はブラシサイズを大きくします。

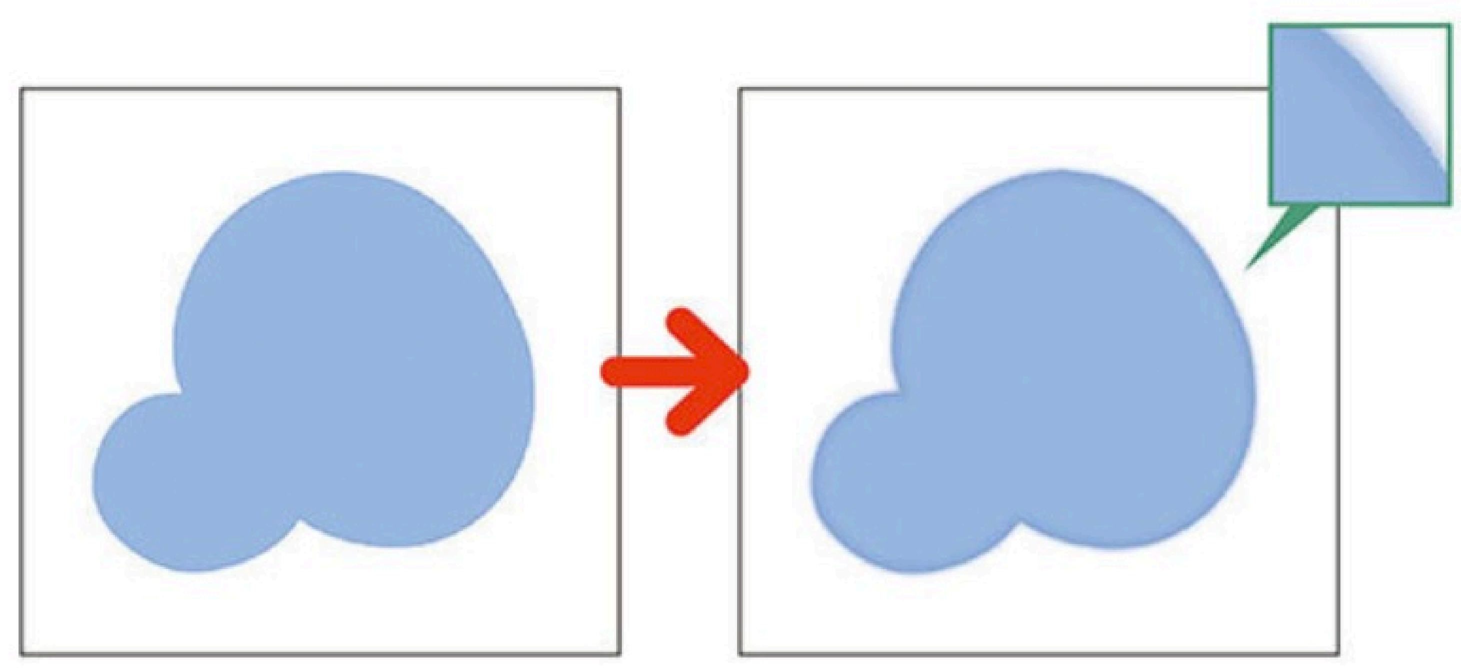
Q 059 水彩絵の具がたまったような表現がしたい

A ［水彩境界］で、描画部分に水彩塗りに合うフチをつけることができます。

レイヤーの［水彩境界］

［レイヤープロパティ］パレットで［境界効果］をオン、［水彩境界］を選択すると、描画部分の端ににじんだフチができます。［水彩境界］は、水彩絵の具で描いたときに、塗った部分の端に絵の具がたまって濃く見える表現を再現できる設定です。





❶範囲
フチを濃くする範囲を設定します。

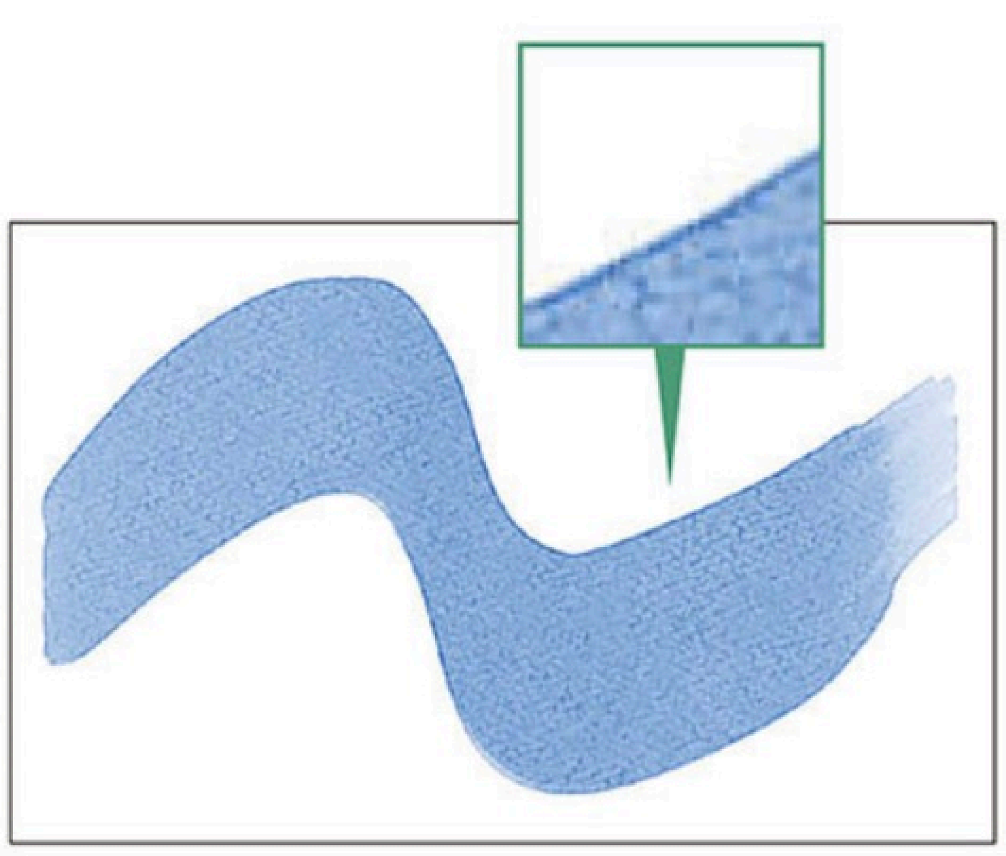
❷透明度影響
［水彩境界］の不透明度を設定します。値を上げるとフチが濃くなります。

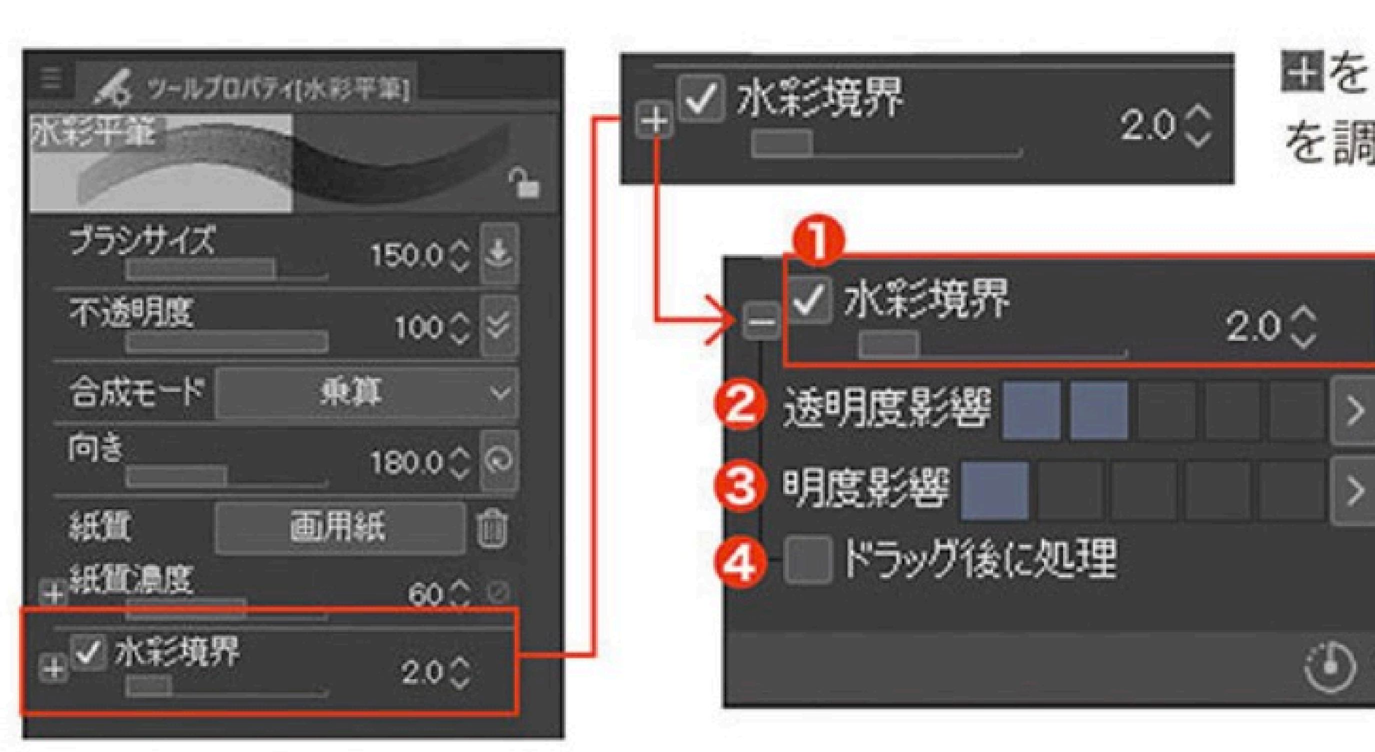
❸明度影響
［水彩境界］の明度を設定します。値を上げるとフチが暗くなります。

❹ぼかし幅
［水彩境界］の効果をぼかす量を設定します。

ブラシツールの［水彩境界］

ブラシツールの設定にも［水彩境界］があります。［筆］ツール→［水彩］カテゴリの一部のブラシツールは初期設定からすでに［水彩境界］がオンになっています。





■をクリックすると詳細に設定を調整できます。

❶水彩境界
［水彩境界］のオン／オフ、および範囲を変更できます。

❷透明度影響
［水彩境界］の不透明度を設定します。

❸明度影響
［水彩境界］の明度を設定します。

❹ドラッグ後に処理
オンにすると描画後に［水彩境界］が反映されます。［水彩境界］の処理が重いときに動作を早くできます。

Q 060 水彩塗りでにじんだような表現がしたい

A ［にじみ水彩］や［繊維にじみなじませ］を使うのがおすすめです。

●［にじみ水彩］

［筆］ツール→［水彩］グループにある［にじみ水彩］は、水を含んだ絵の具が紙ににじんだような表現が可能です。





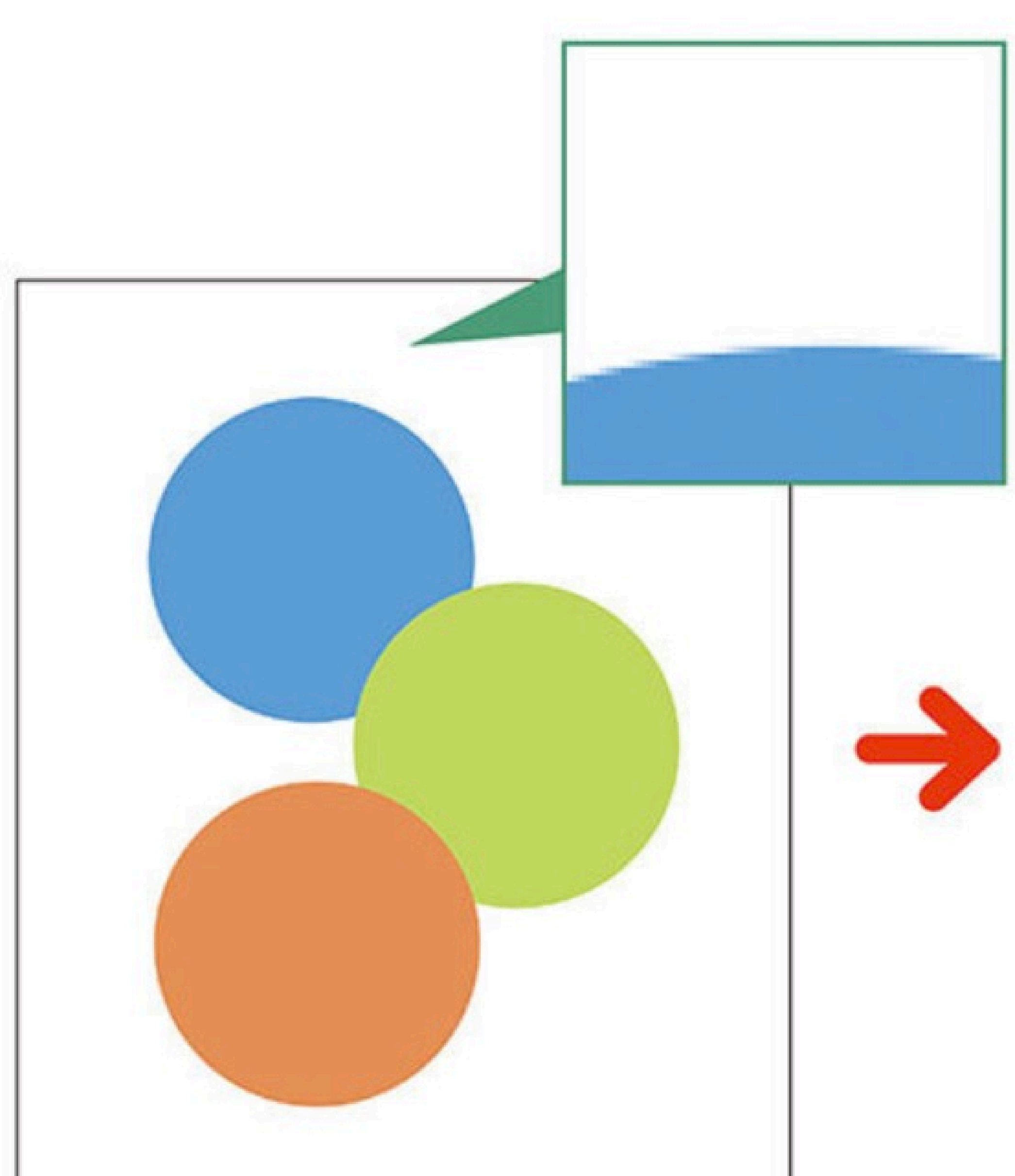


にじみを活用した描画の例
白いところを残すように描画すると空に浮かぶにじんだ雲を簡単に描けます。

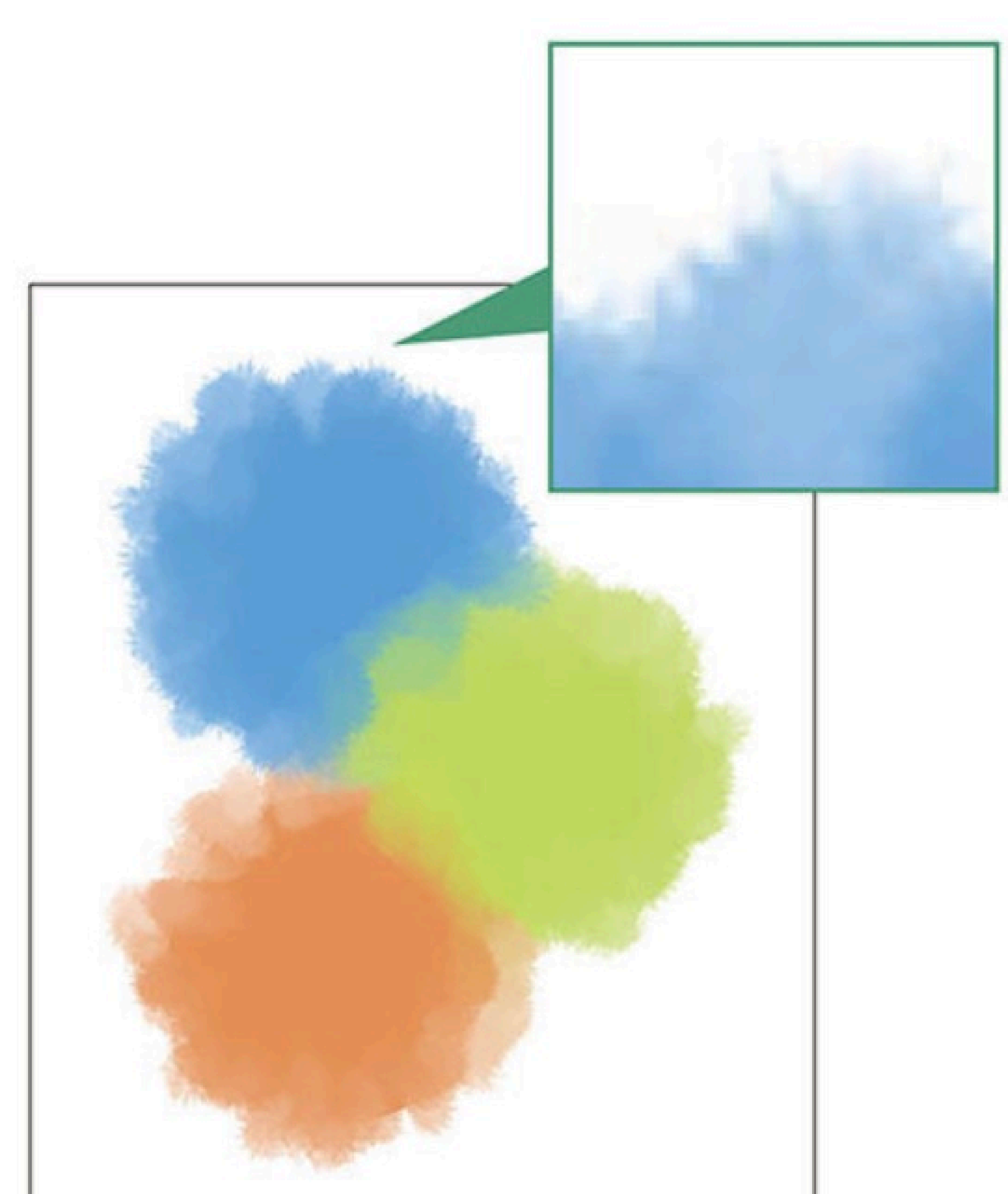
●［繊維にじみなじませ］

［色混ぜ］ツール→［繊維にじみなじませ］は、にじんだような表現で色をなじませることができるブラシツールです。シンプルなべた塗りも、色の境界を［繊維にじみなじませ］でなじませることで水彩風になります。





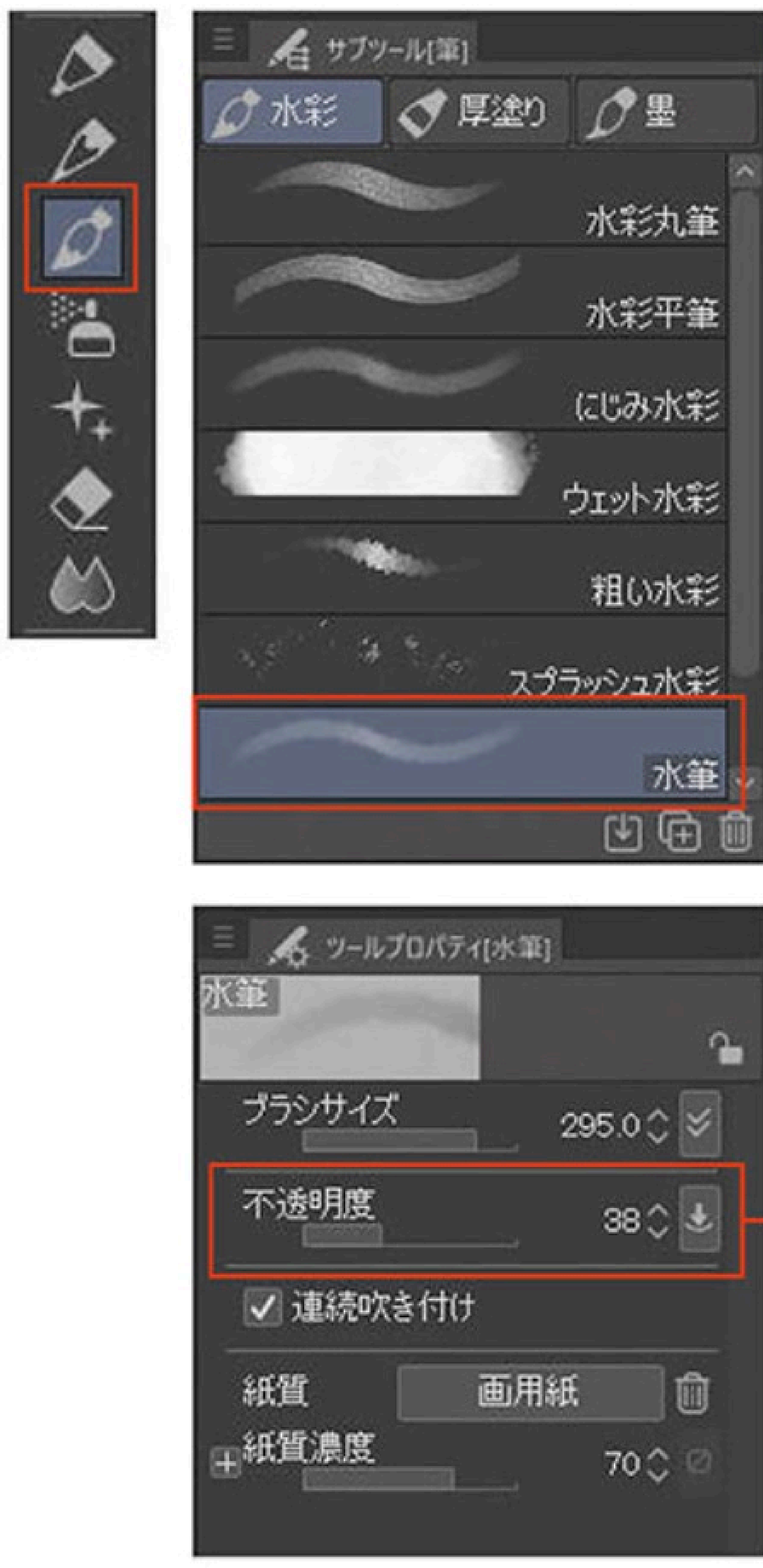
りんかくの辺りを［繊維にじみなじませ］でなじませます。

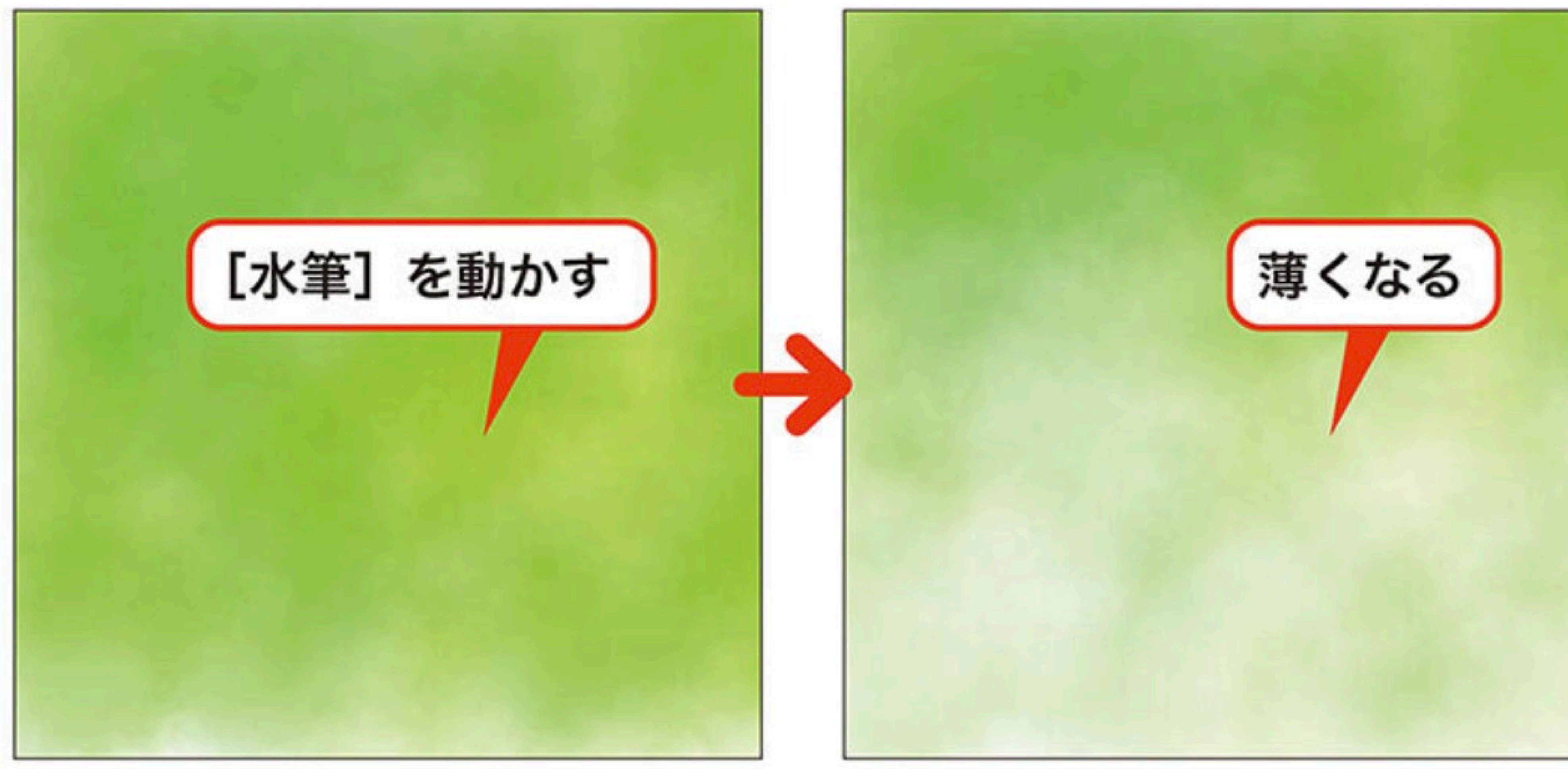


水彩風の描画になります。

［水筆］で薄める

［筆］ツール→［水彩］グループによる［水筆］は水を多く含んだ筆で、すでに塗られた部分を薄くするような描画ができるブラシツールです。にじんだ描画をしたいときに、［にじみ水彩］と併用するとよいでしょう。





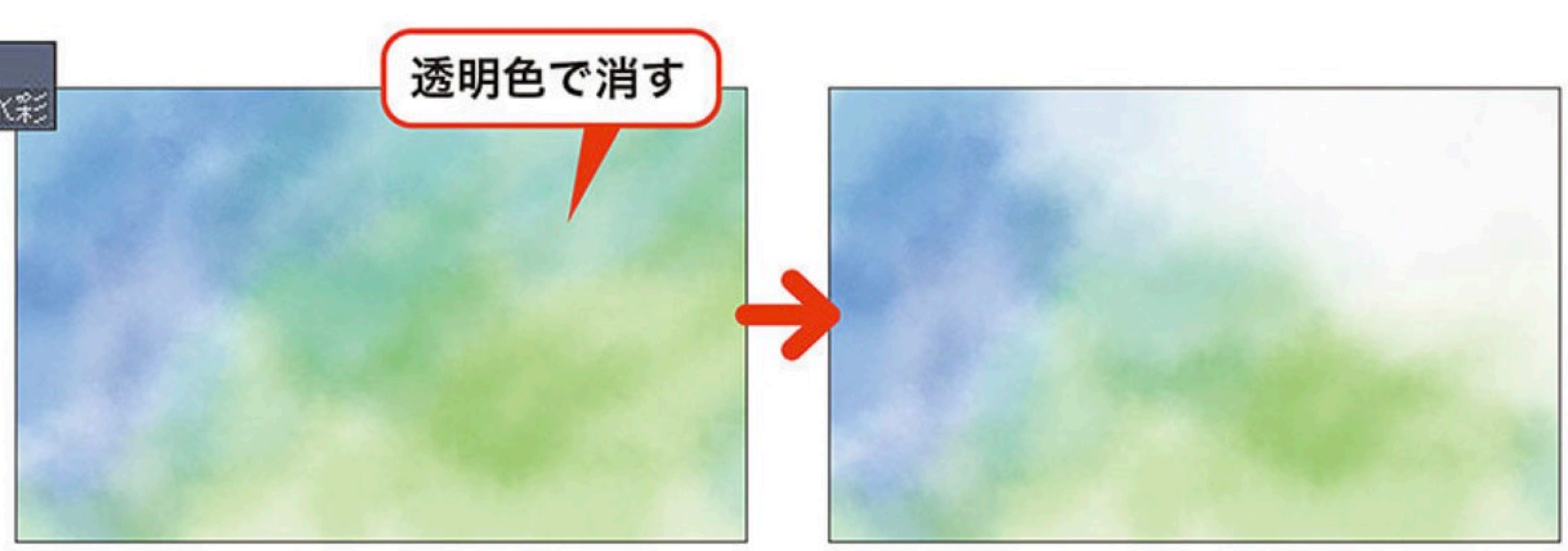
［不透明度］で薄く

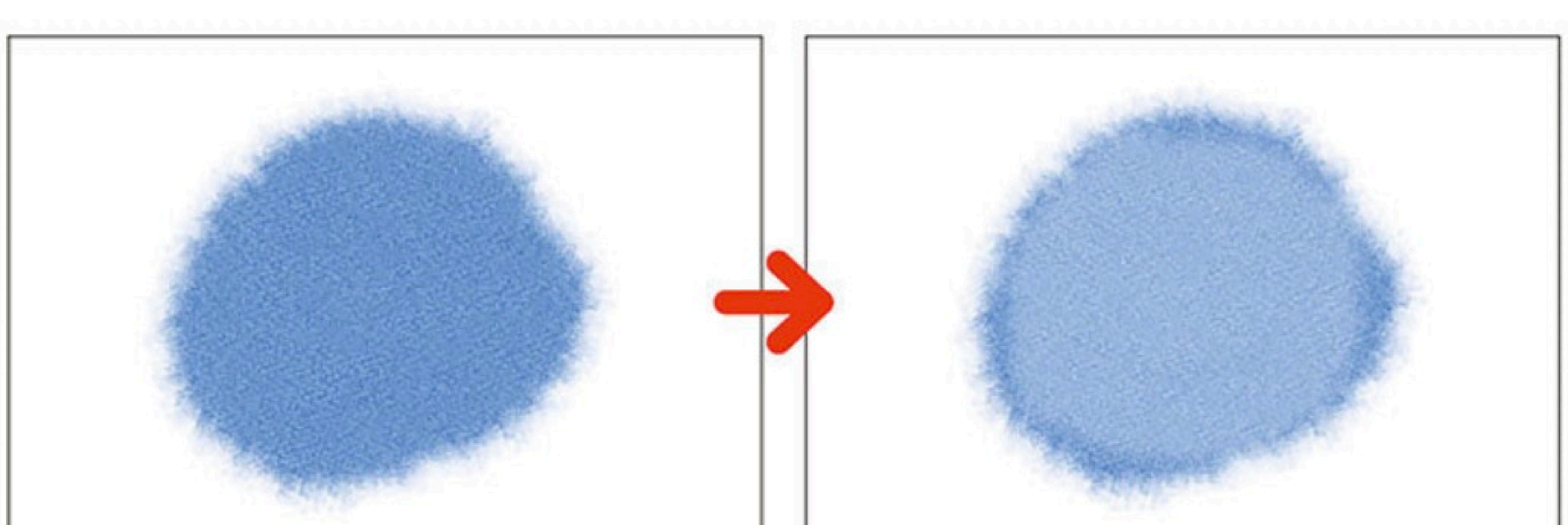
薄くする度合いは［ツールプロパティ］パレットの［不透明度］で調整できます。描画が薄くなりすぎる場合は［不透明度］を下げるとよいでしょう。

透明色を使った［にじみ水彩］

にじんだ描画の雰囲気を変えずに修正したいときは、透明色を選択して［にじみ水彩］で消すとよいでしょう。描画部分を薄くする［水筆］と使い分けながら作業するのがおすすめです。







手書きの水彩境界

左図のように［にじみ水彩］で描画し、端を残すようにして透明色の［にじみ水彩］で消すとリアルな水彩境界を作れます。

Q 061 水彩系のツールでムラなく塗りたい

A ワンストロークで塗るか［透明度置換］に設定する。

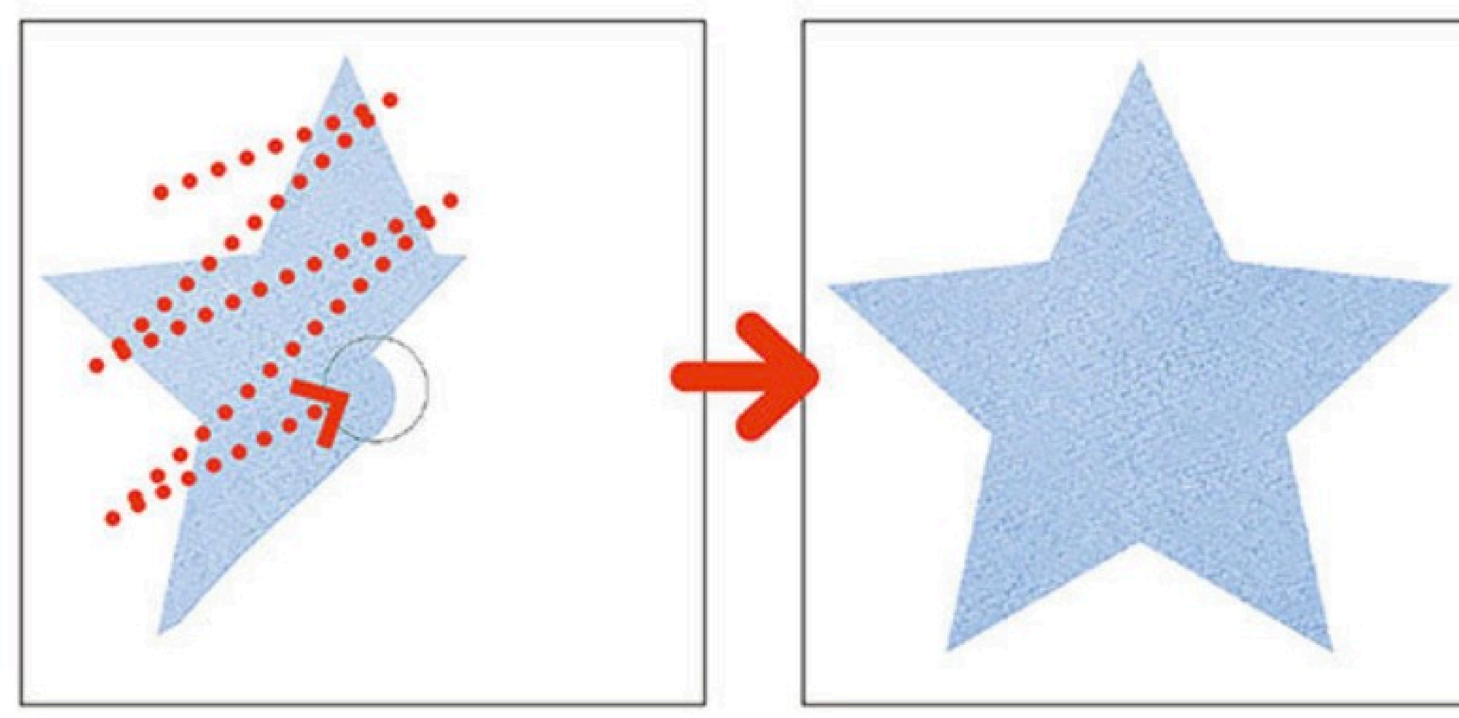
ワンストロークの描画

［筆］ツール→［水彩］グループのサブツールには、描画が重なると濃くなる設定のものがあります。ワンストロークで塗るとムラなく塗ることができます。

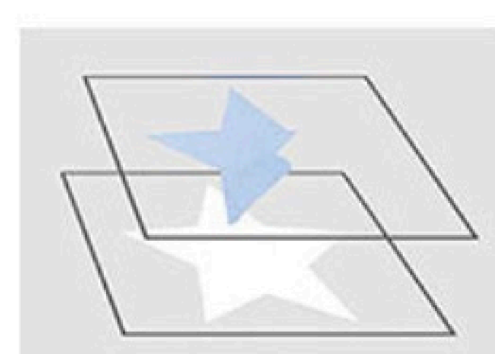




［水彩丸筆］［水彩平筆］［にじみ水彩］［粗い水彩］は、ストロークが重なった部分が濃くなります。



ペンをタブレットから離さずに描画するとムラなく塗れます。

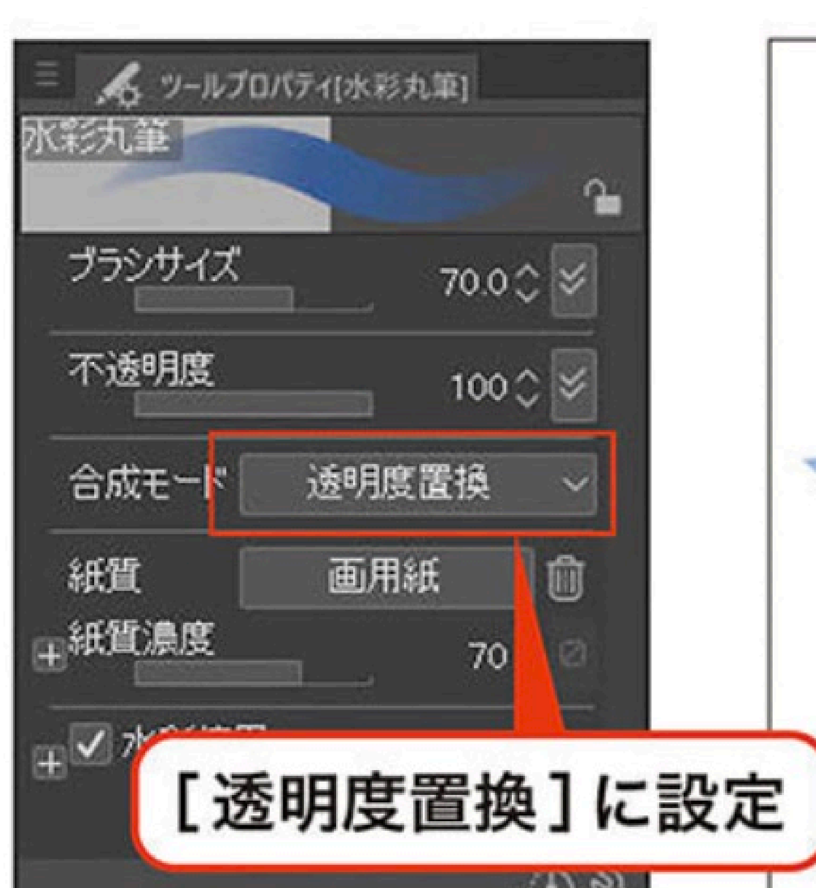


※星の形のレイヤーにクリッピングして塗っています。

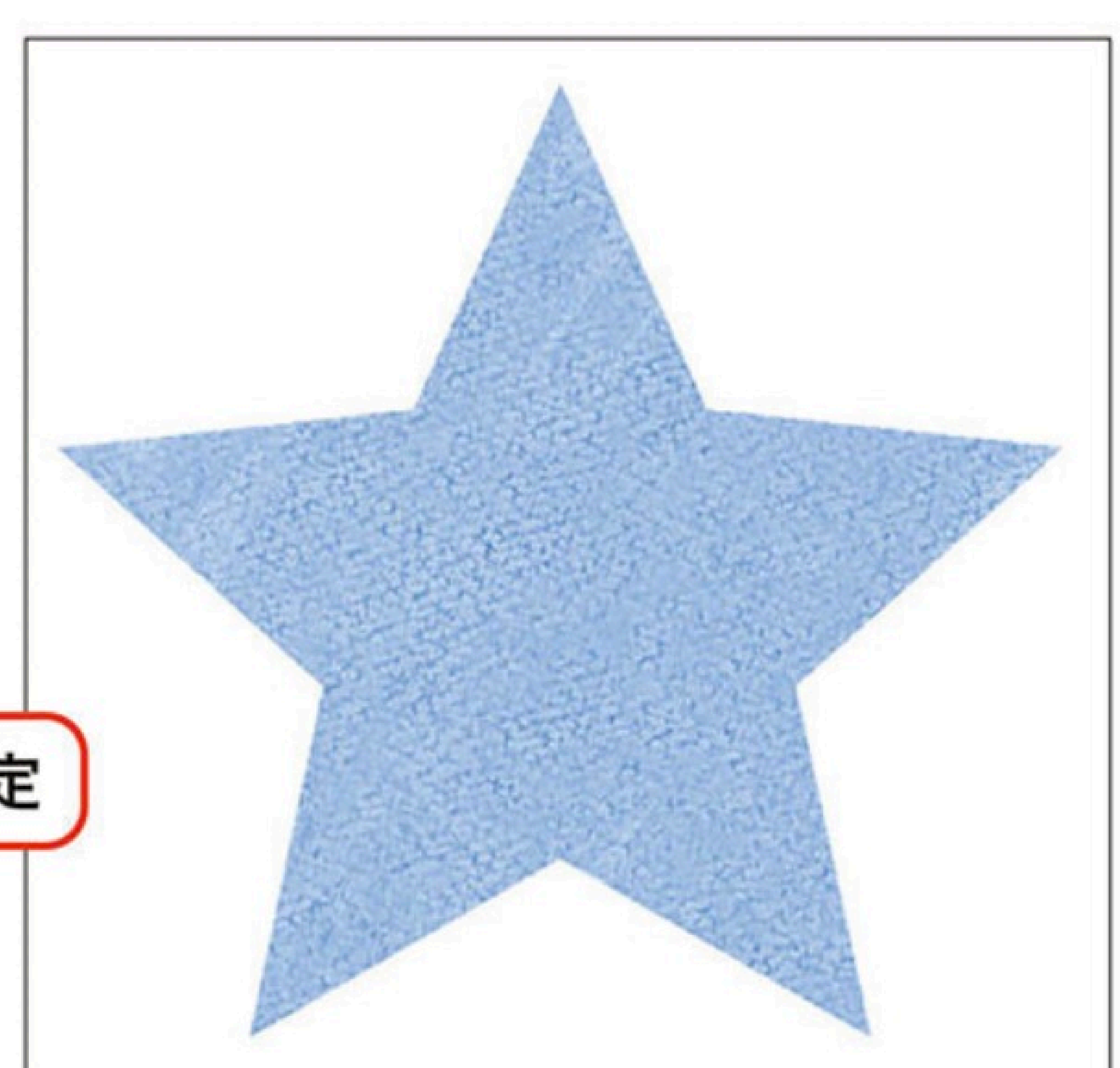
［透明度置換］の設定

描画を重ねると濃くなる［水彩］グループのサブツールは、［ツールプロパティ］パレットの合成モードが［乗算］に設定されています。この設定を［透明度置換］に変更すると、複数のストロークを重ねてもムラになりにくくなります。





［水彩丸筆］［水彩平筆］［にじみ水彩］［粗い水彩］は、初期設定の合成モードが［乗算］です。



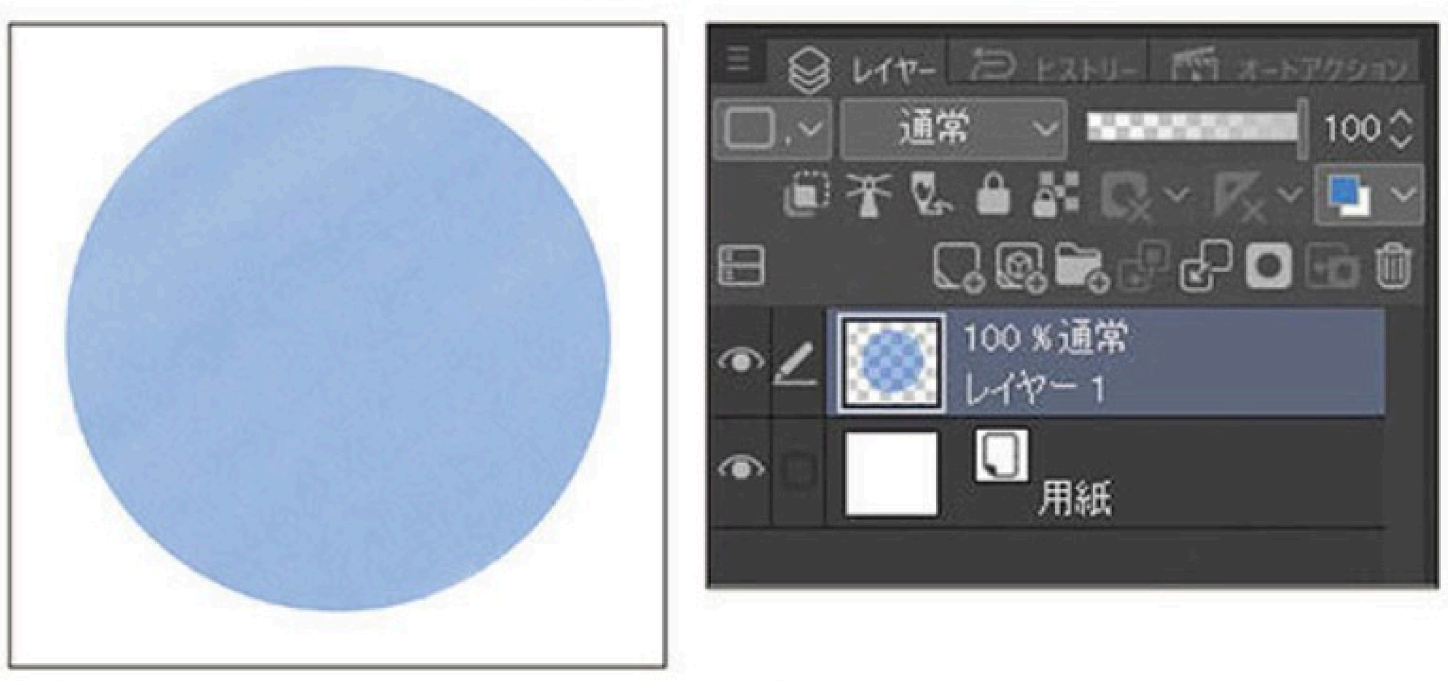
Q 062 水彩系のツールでグラデーション状に色を重ねたい

A レイヤーを分けるとなめらかに色の変化をつけられます。

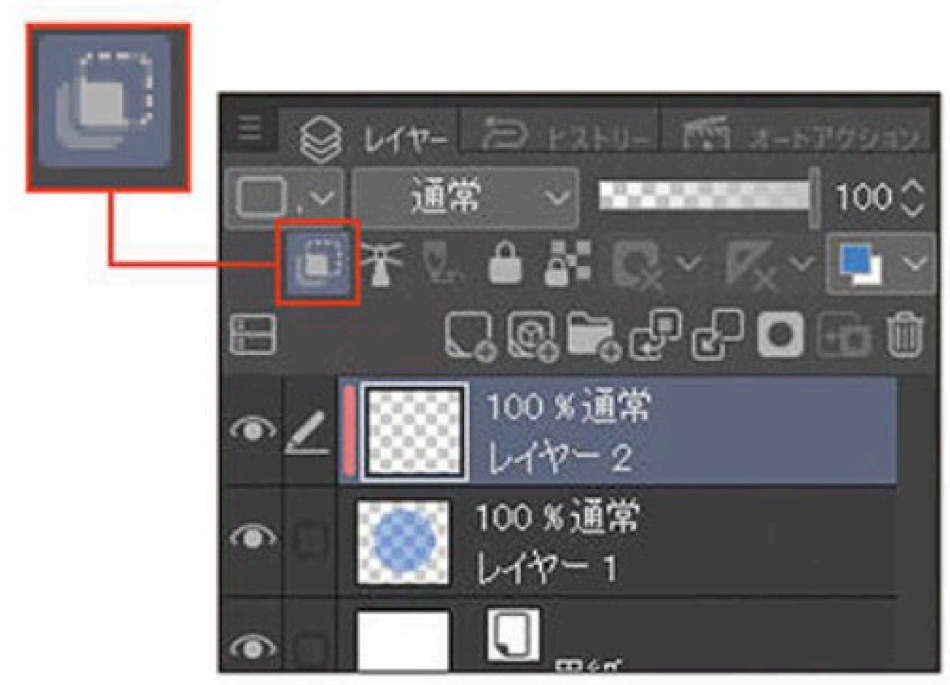
色を濁さずに重ねる

レイヤーを分けて［下のレイヤーでクリッピング］をオンにしたあと、グラデーション状に色を重ねることで、なめらかに色の変化をつけることができます。

レイヤーを分けて色を重ねる

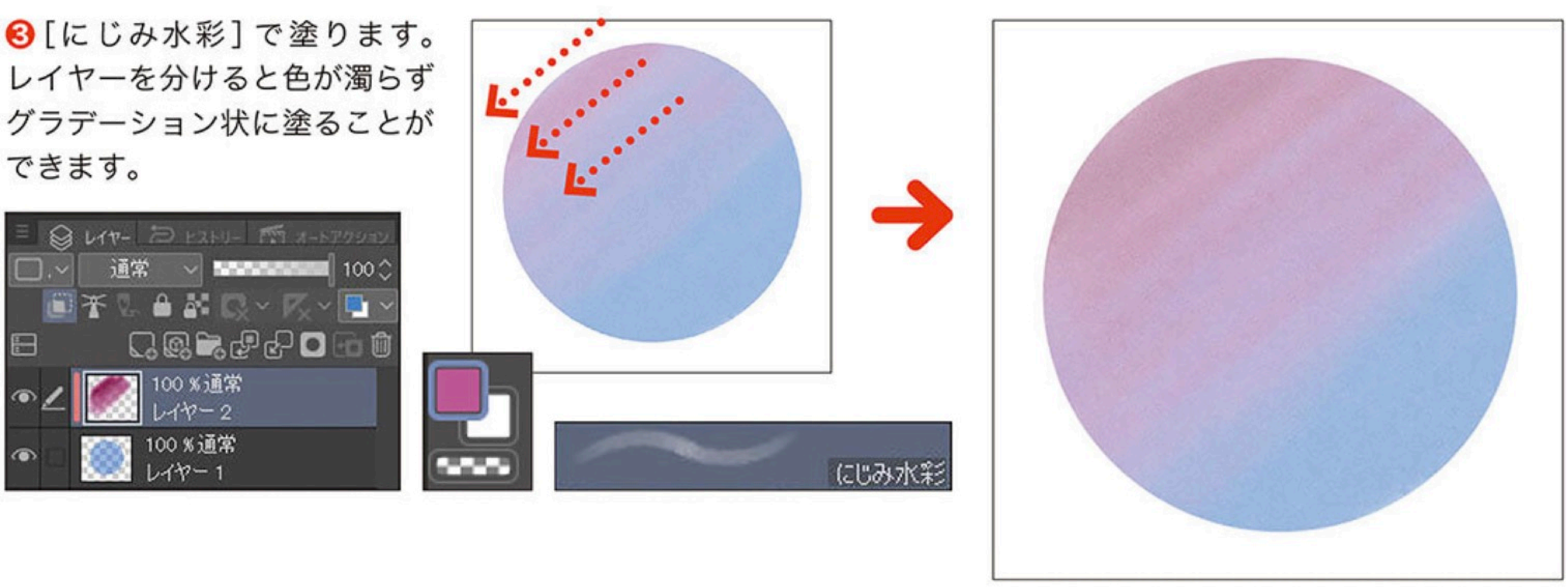


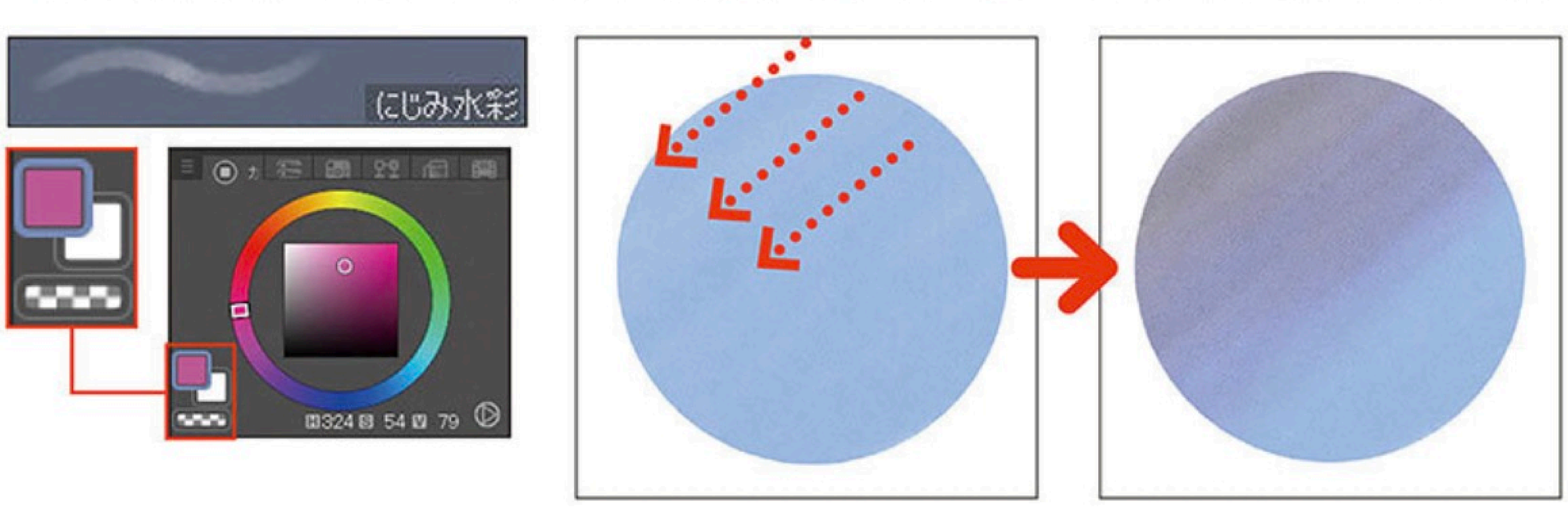
❶レイヤーを新規作成して下地になる色を塗ります。



❷下地が塗り終わったら、上にレイヤーを新規作成し、［下のレイヤーでクリッピング］をオンにします。

❸［にじみ水彩］で塗ります。レイヤーを分けると色が濁らずグラデーション状に塗ることができます。





同じレイヤーで色を重ねる

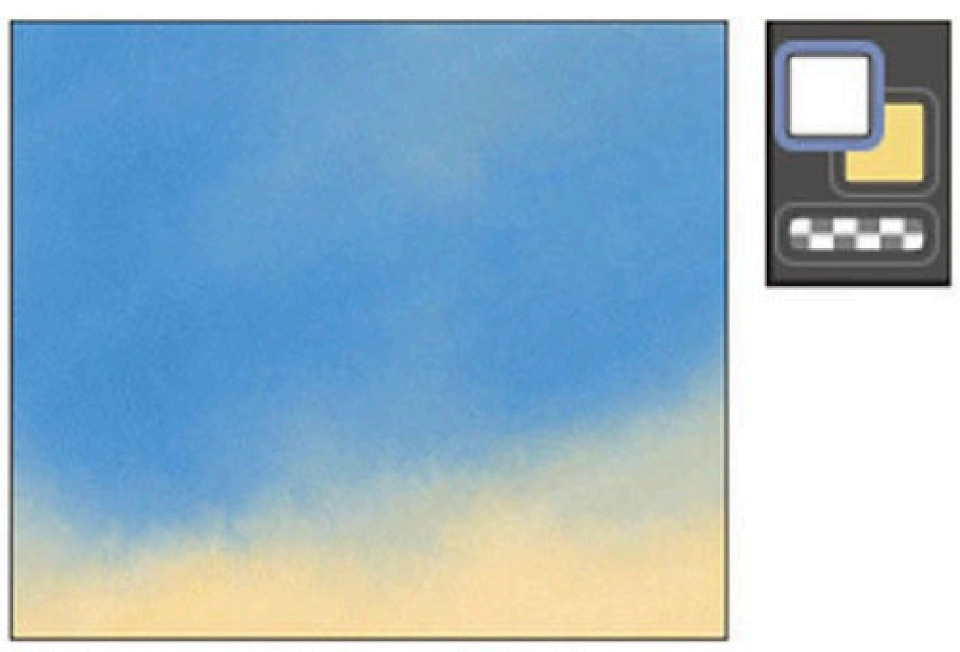
［水彩］グループのサブツールで色を重ねると、混色されて思ったような描画色にならない場合があります。左図では選択中の描画色より暗い色になりました。

Q 063 水彩系のツールで白を重ねたい

A ブラシの合成モードを変えるか、もしくは新規レイヤーに白を塗ります。

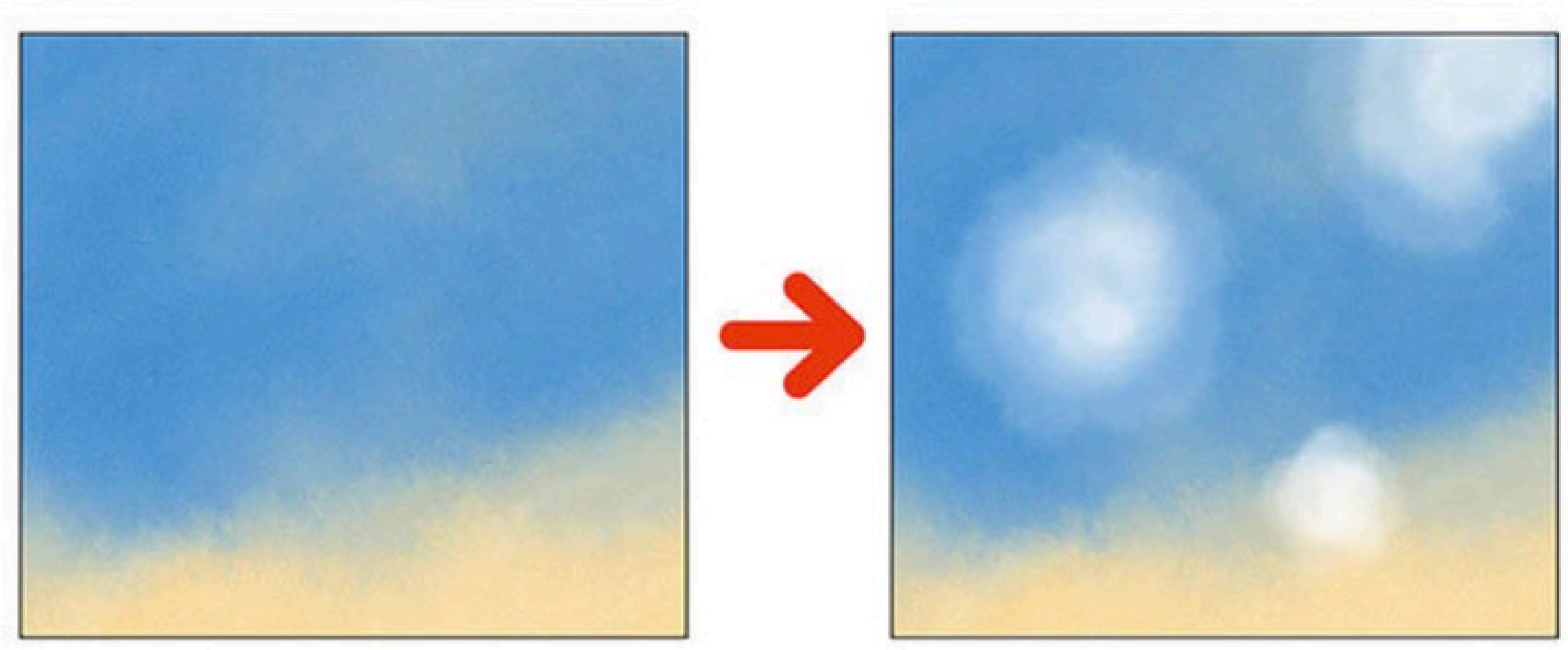
ブラシの合成モードを変える

[筆]ツール→[水彩]グループのサブツールを使うとき、白が描画できない場合があります。合成モード(レイヤーではなくブラシツールの設定)を変えると白を重ねられます。



合成モードが[乗算]に設定されているものは、色を塗ったレイヤーで白を塗り重ねることができません。

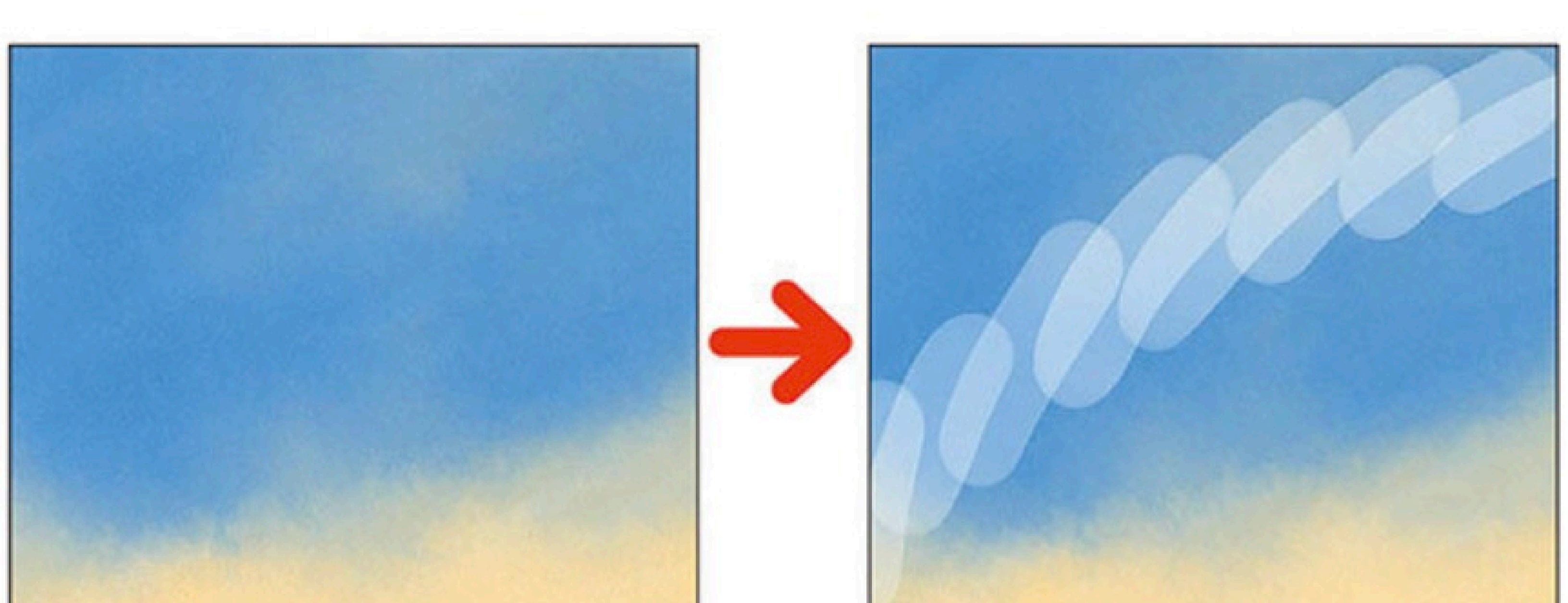




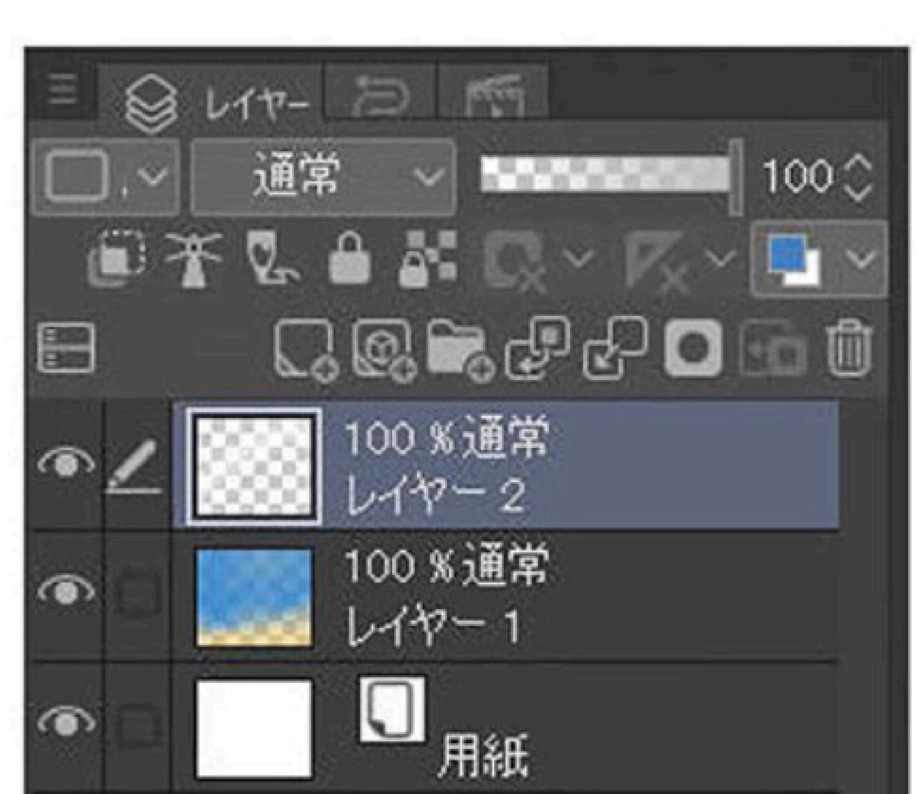
合成モードを[通常]に
[ツールプロパティ]パレットで合成モードを[通常]にすると、色を塗ったレイヤーにも白を重ねられます。

別のレイヤーで白を重ねる

[水彩]のサブツールの使い心地を変えたくない場合など、合成モードを[乗算]のまま使いたいときは、上に新規レイヤーを作成して描画します。



何も描かれていないレイヤーであれば、[乗算]設定のブラシツールでも白を重ねることができます。



Q 064 ブラシに質感を加えたい

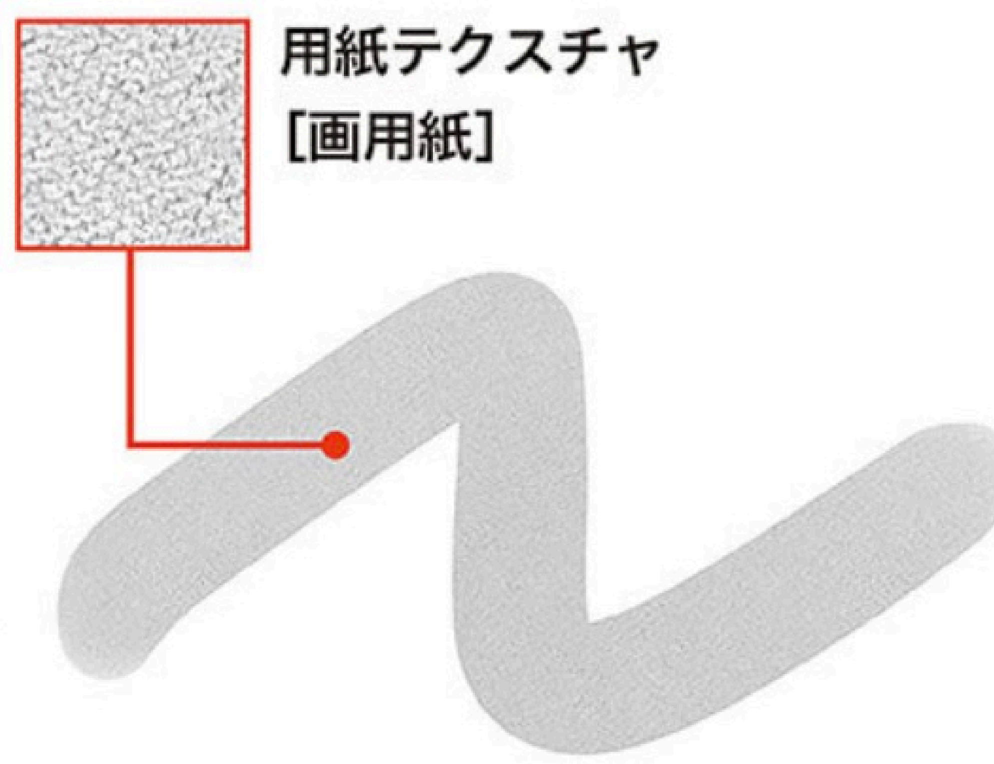
A ［紙質］の設定でテクスチャを適用することができます。

［紙質］を設定する

ブラシツールには［紙質］という設定があります。［紙質］では［画用紙］などの用紙テクスチャをストロークに反映させることができ、描いた部分が紙に描画したようになります。

用紙テクスチャが設定されたブラシ

一部のブラシツールには、初期設定で用紙テクスチャが設定されています。



［筆］ツール→［水彩］グループの［水彩丸筆］には［画用紙］が設定されています。

> **TIPS ［鉛筆］なども**
>
> ［鉛筆］ツールの［鉛筆］や、［パステル］グループの［木炭］、［筆］ツールでは［水彩］グループのほとんどのサブツール、［厚塗り］グループの［ガッシュ］などに、用紙テクスチャが適用されています。



［ツールプロパティ］パレット

機能拡張 ⊞をクリックして展開します。



❶紙質
クリックするとダイアログが開き用紙テクスチャを選択できます。

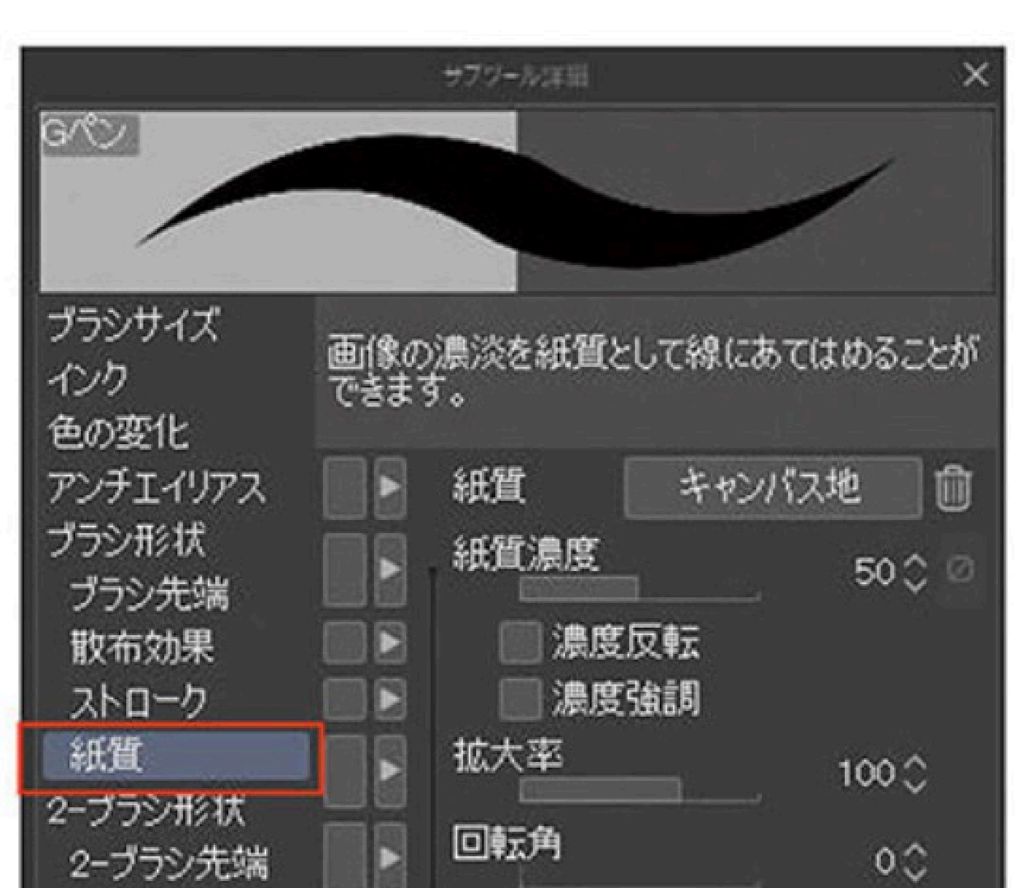
❷紙質を削除
クリックすると用紙テクスチャをオフにできます。

❸紙質濃度
値を大きくすると用紙テクスチャの反映が強くなります。

❹拡大率
値を大きくするとストローク中の用紙テクスチャの拡大率が大きくなります。

用紙テクスチャがないブラシ

［Gペン］など用紙テクスチャが適用されていないブラシツールも、［紙質］の設定が可能です。［ツールプロパティ］パレットに設定がない場合は、［サブツール詳細］パレット→［紙質］カテゴリで設定することができます。



［サブツール詳細］パレット

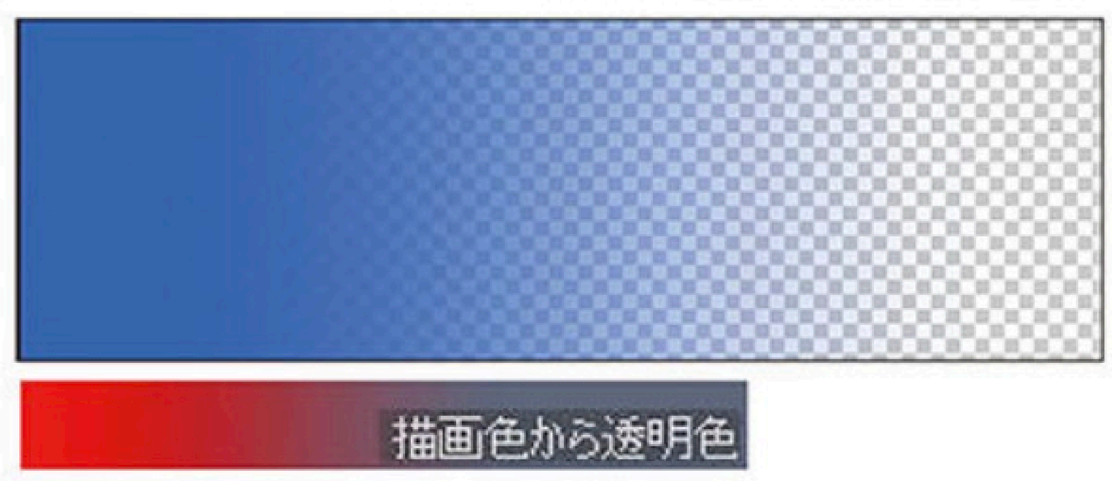
Q 065 グラデーションツールを使いたい

A [描画色から透明色] などでキャンバス上をドラッグします。

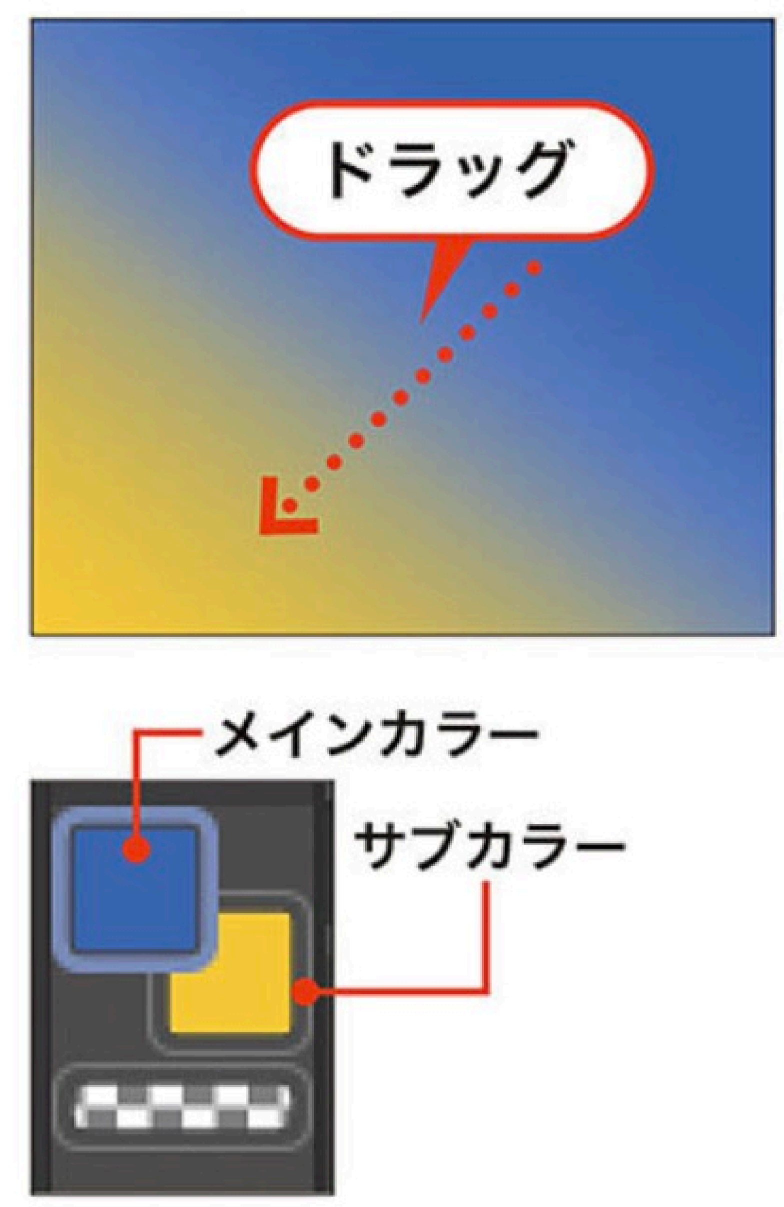
ドラッグするとグラデーションが描ける

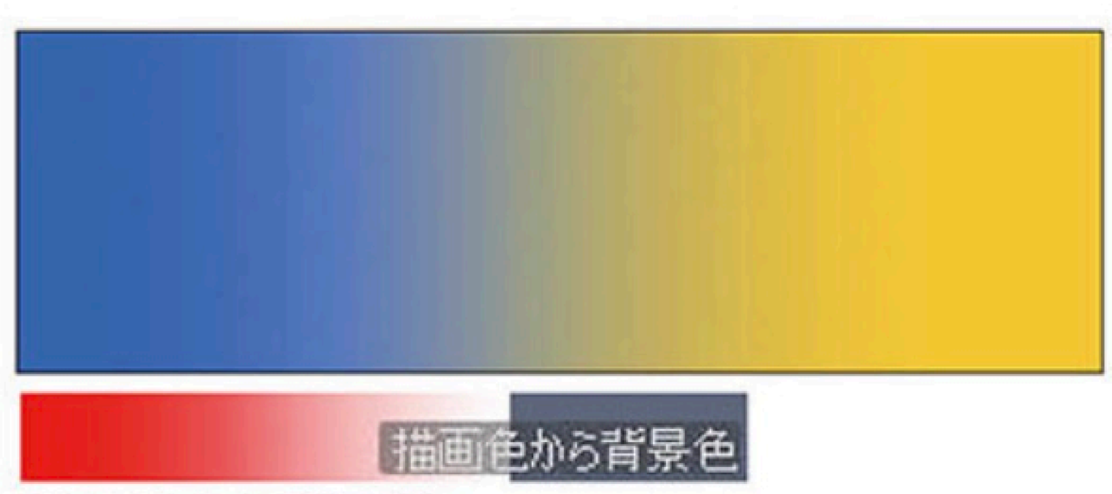
[グラデーション] ツールのサブツールはさまざまですが、基本は [描画色から透明色] と [描画色から背景色] です。キャンバス上でドラッグするとグラデーションが描画されます。





描画色から透明色
メインカラーに設定した色が透明になっていくグラデーションを作成できます。



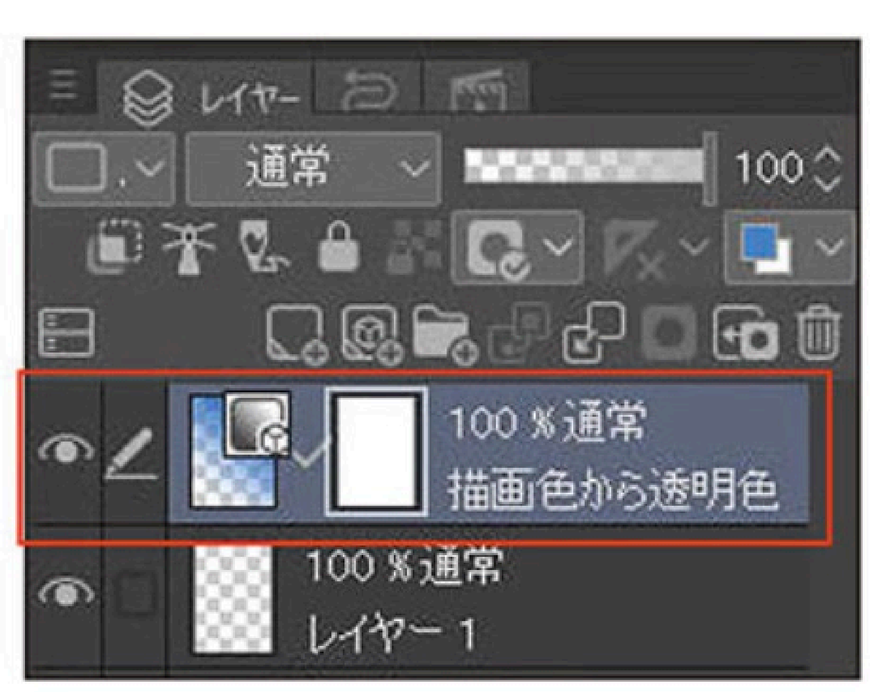


描画色から背景色
メインカラーからサブカラーへのグラデーションになります。

ツールでグラデーションレイヤーを作成

初期設定では [ツールプロパティ] パレットの [描画対象] の設定は [編集対象のレイヤーに描画] になっています。この設定を [グラデーションレイヤーを作成] にすると、描画時にグラデーションレイヤーが新規作成されるようになります。用途によって使い分けるとよいでしょう。





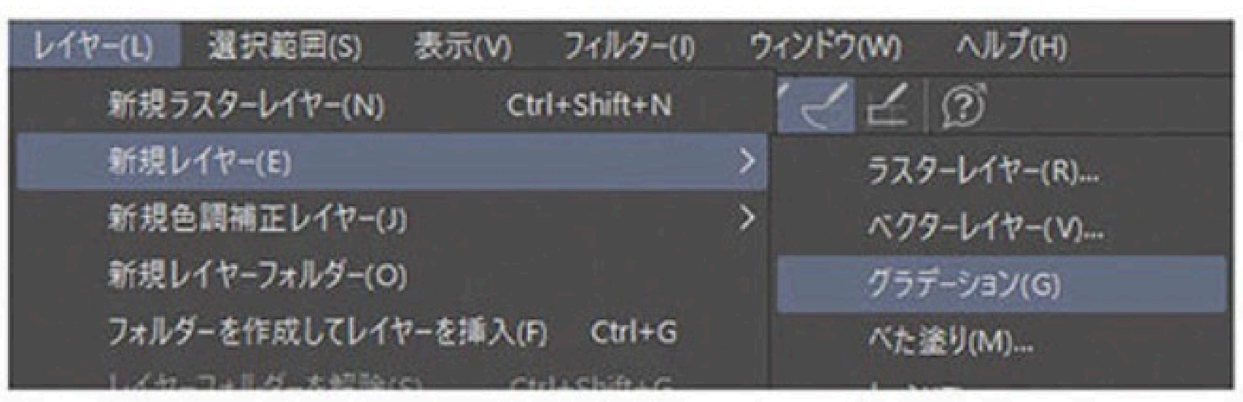
グラデーションレイヤー
グラデーションレイヤーは、後からグラデーションの方向を変えるなどの編集が可能なので便利です。

Q 066 グラデーションレイヤーを編集したい

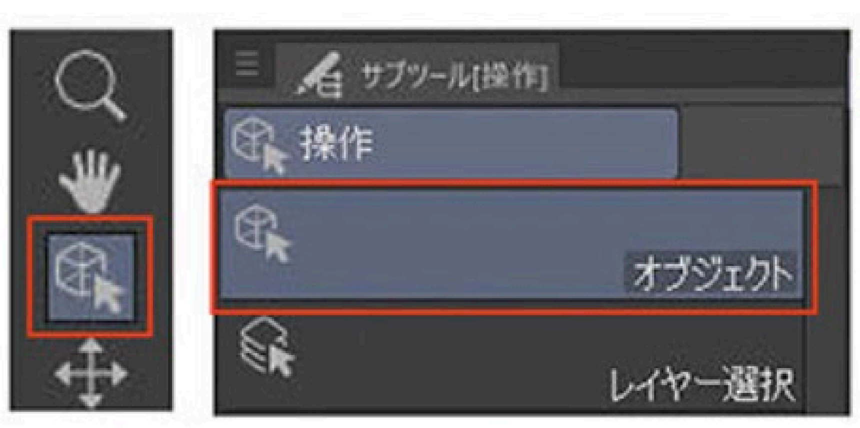
A ［オブジェクト］を使うとハンドルを操作して編集できます。

グラデーションの色・方向・幅・位置を変える

グラデーションレイヤーは、［レイヤー］メニューから作成できます（［グラデーション］ツールでも作成できます。→前ページ参照）。グラデーションレイヤーを編集するときのツールは、［オブジェクト］を使います。

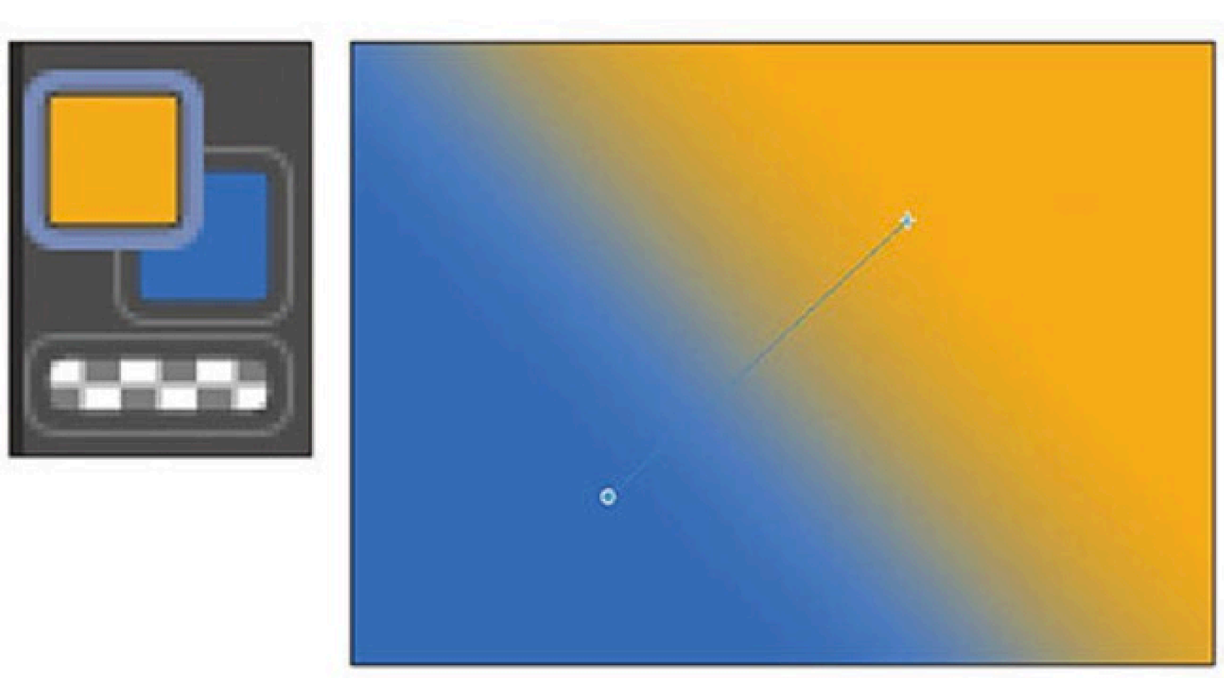


［レイヤー］メニュー→［新規レイヤー］→［グラデーション］を選択すると、グラデーションレイヤーが作成されます。



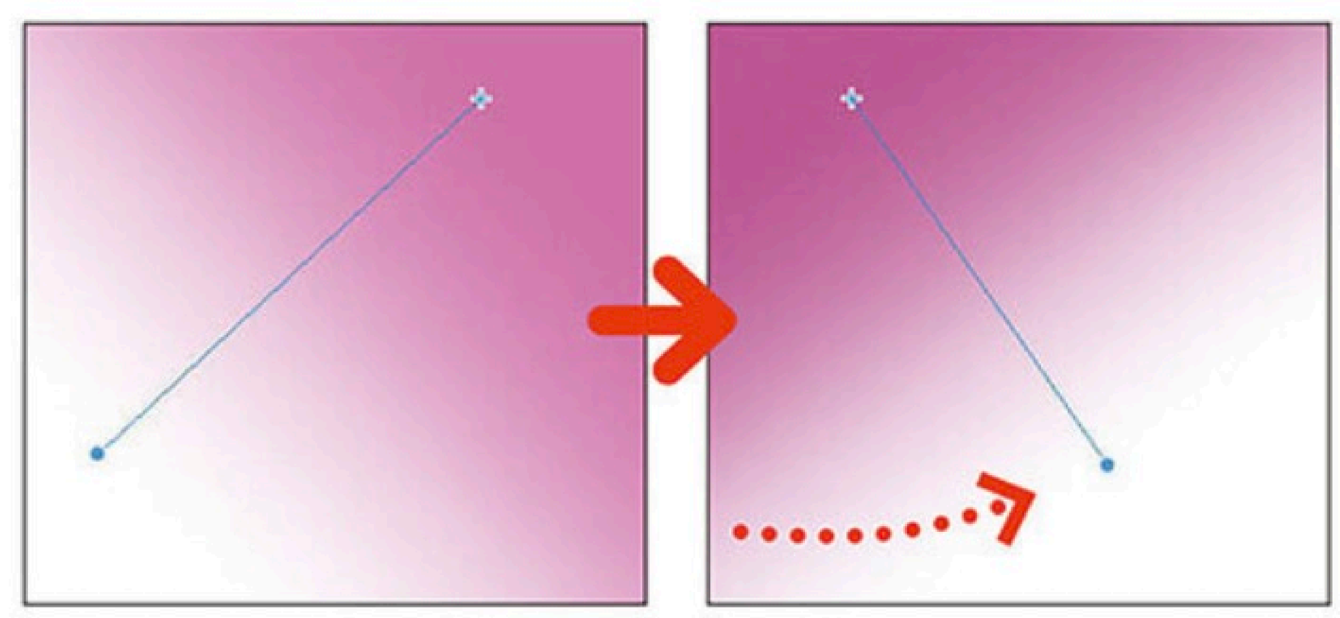
［オブジェクト］で編集

グラデーションレイヤーを［レイヤー］パレットで選択した上で、［操作］ツールの［オブジェクト］でグラデーションレイヤーを編集することができます。



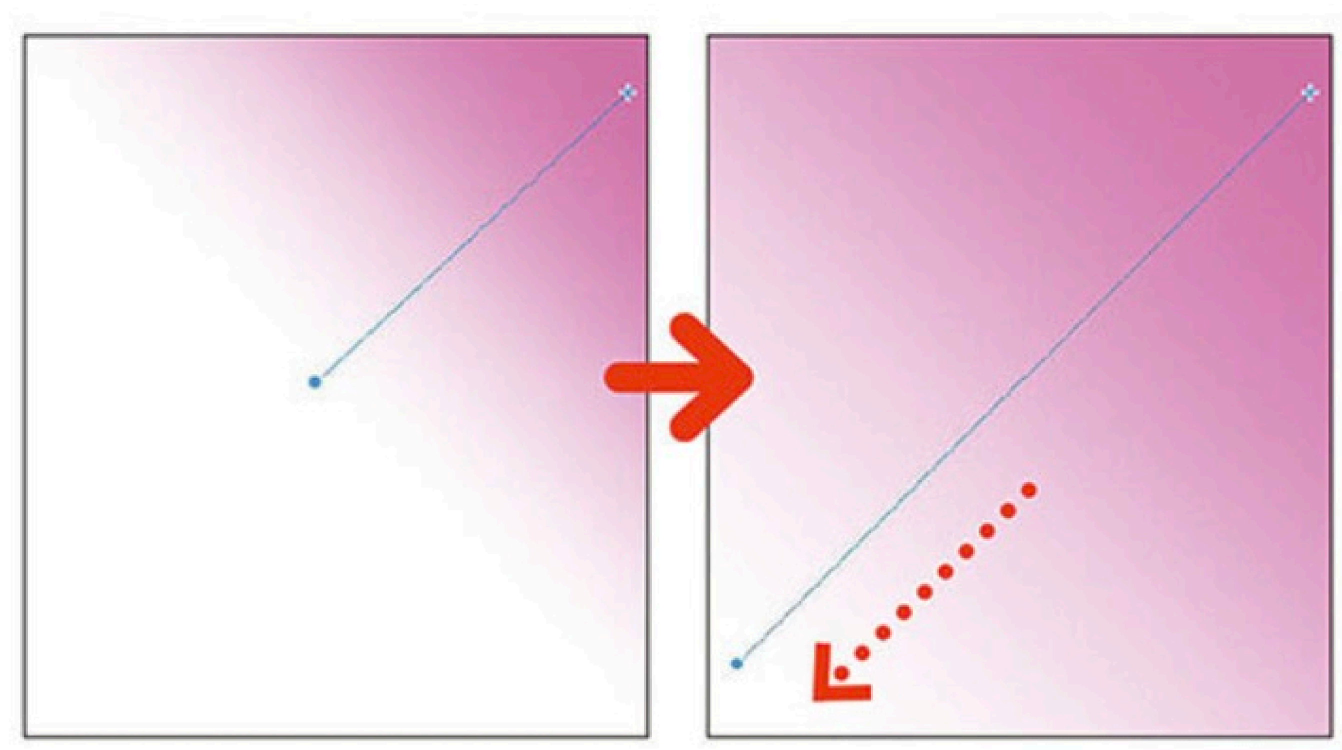
グラデーションの色

［オブジェクト］で選択中は、カラーアイコンのメインカラーとサブカラーを変えると色を変更することができます。描画色から透明色のグラデーションはメインカラーのみを変更できます。



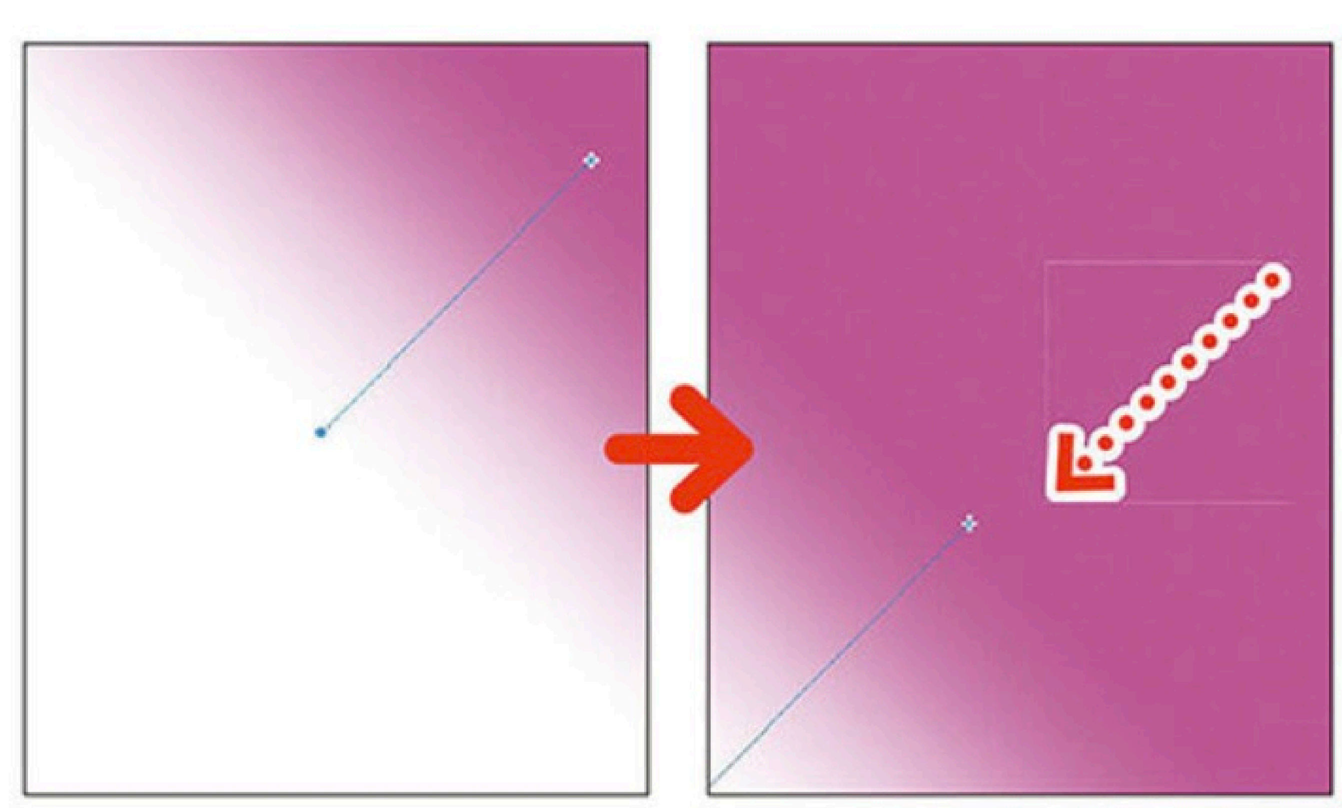
方向

●をドラッグしてグラデーションの方向を変更することができます。



幅

●をつかんでハンドルを伸ばすことでグラデーションの幅を拡げることができます。



位置

＋をドラッグして移動させることで、グラデーションの位置を変えられます。

Q 067 選択範囲を作成したい

A ［選択範囲］ツールや［自動選択］ツール ［選択範囲］メニューなどで作成します。

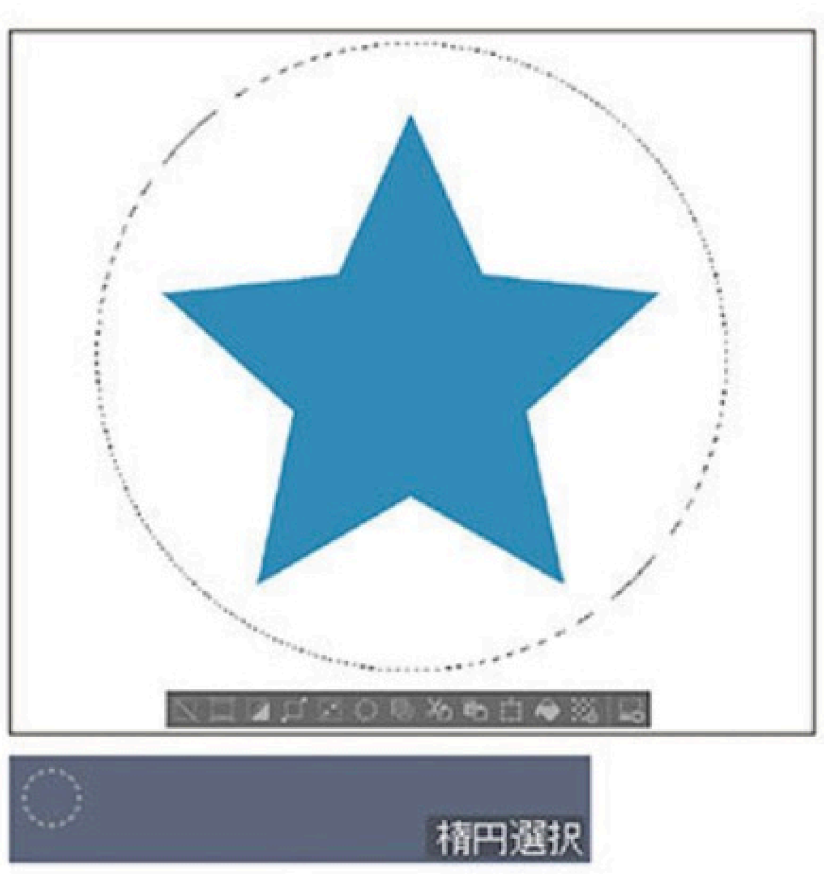
［選択範囲］ツール

［選択範囲］ツールにはさまざまな選択範囲を作るためのサブツールがあります。





［長方形選択］
ドラッグ操作で長方形の選択範囲を作ることができます。Shift キーを押しながらドラッグで正方形の選択範囲になります。



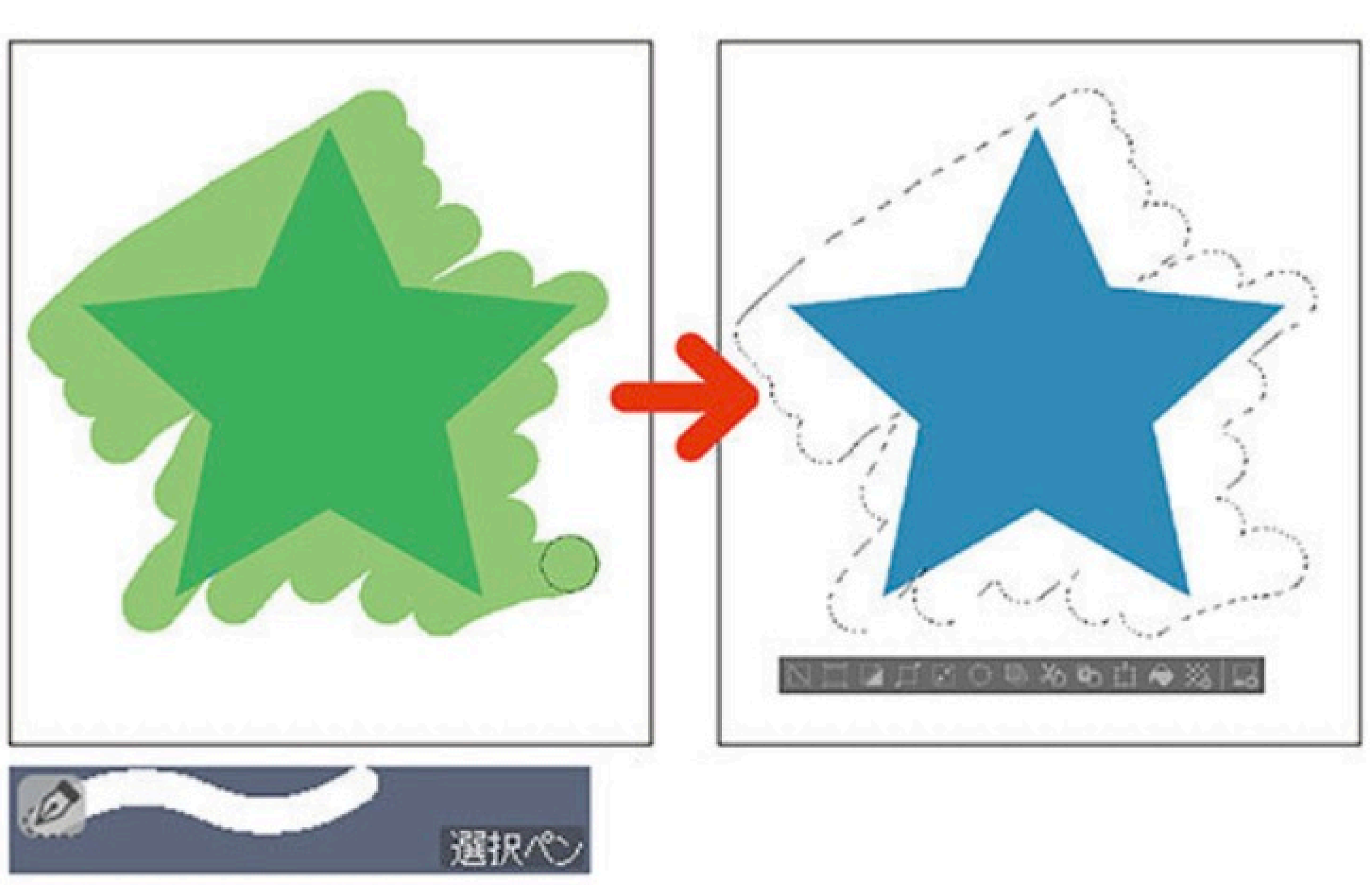
［楕円選択］
ドラッグ操作で楕円の選択範囲を作ることができます。Shift キーを押しながらドラッグで正円の選択範囲になります。



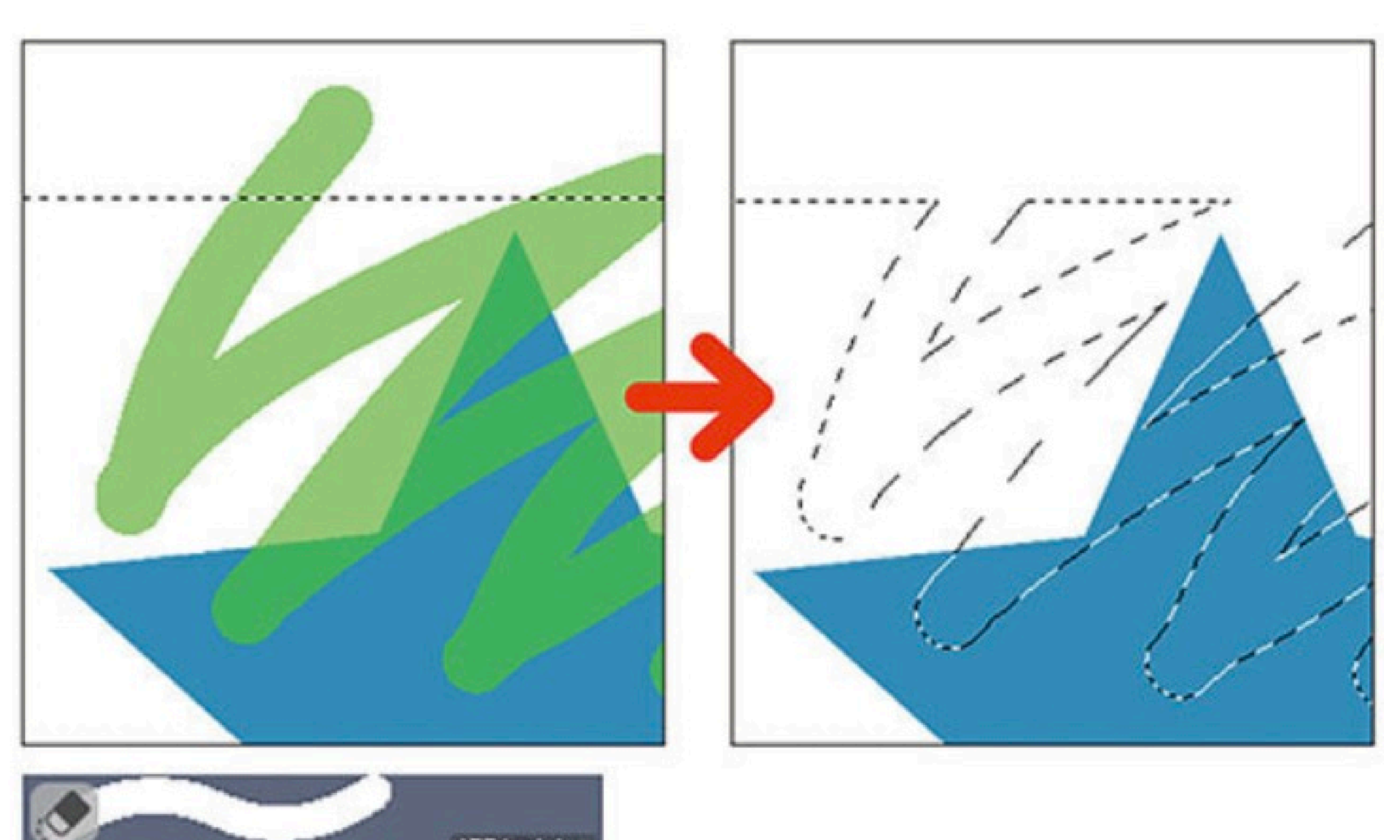
［投げなわ選択］
フリーハンドでカーソルを動かし、囲んだ領域が選択範囲になります。



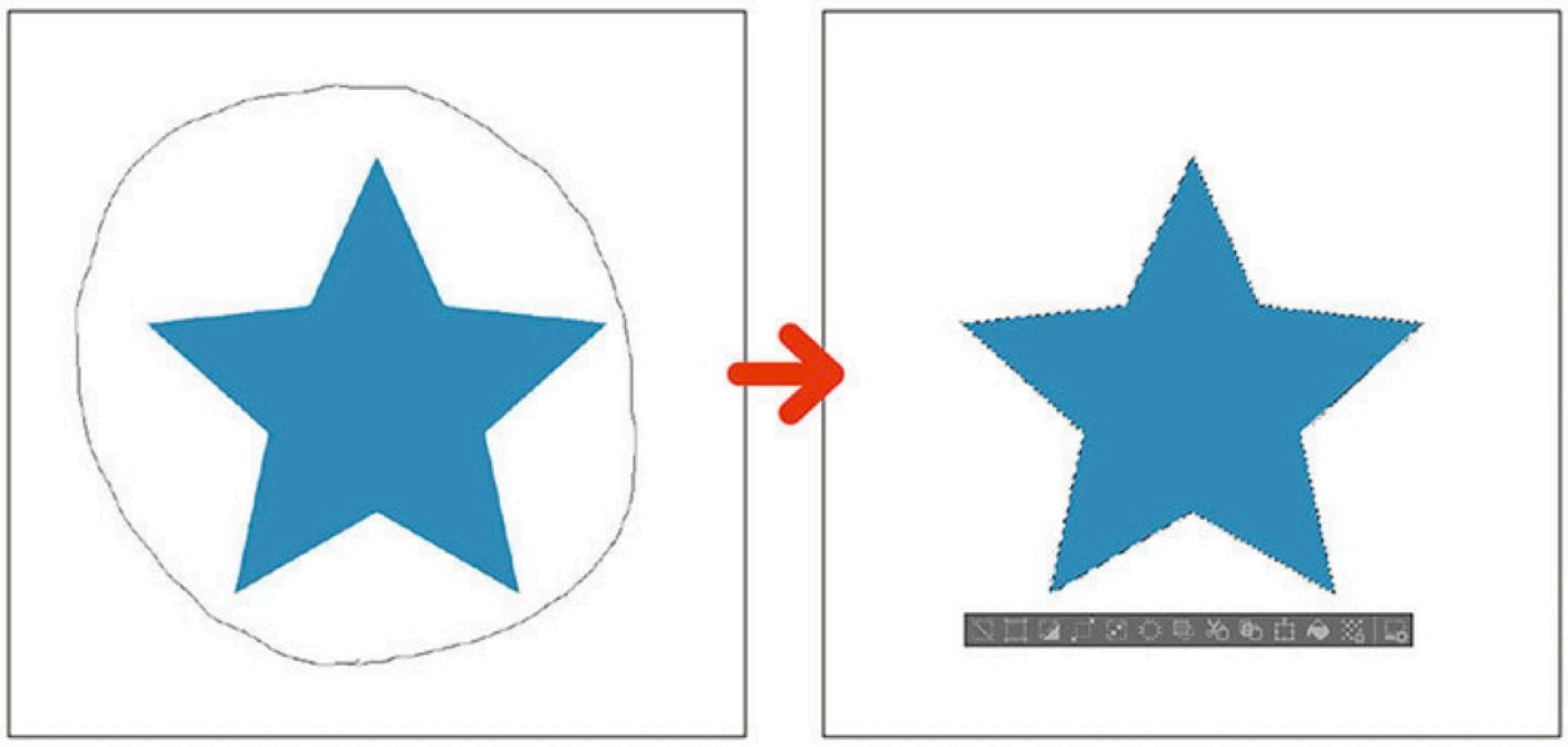
［折れ線選択］
「線分の始点と終点をクリック」を繰り返して折れ線の選択範囲を作成します。

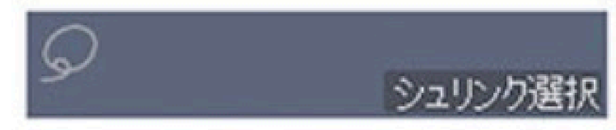


［選択ペン］
ペンで描くように選択範囲を作成することができます。



［選択消し］
消しゴムで消すように選択範囲を削除できます。選択範囲の形を整えるときに便利です。





[シュリンク選択]

フリーハンドで選択したい部分の周りを囲みます。囲んだ内側にある線で閉じられた領域が選択範囲になります。

●［自動選択］ツールで線で囲まれた部分を選択

［自動選択］ツールのサブツールは、線で囲まれた範囲を選択範囲にできます。



[自動選択] ツールのサブツール

❶編集レイヤーのみ参照選択

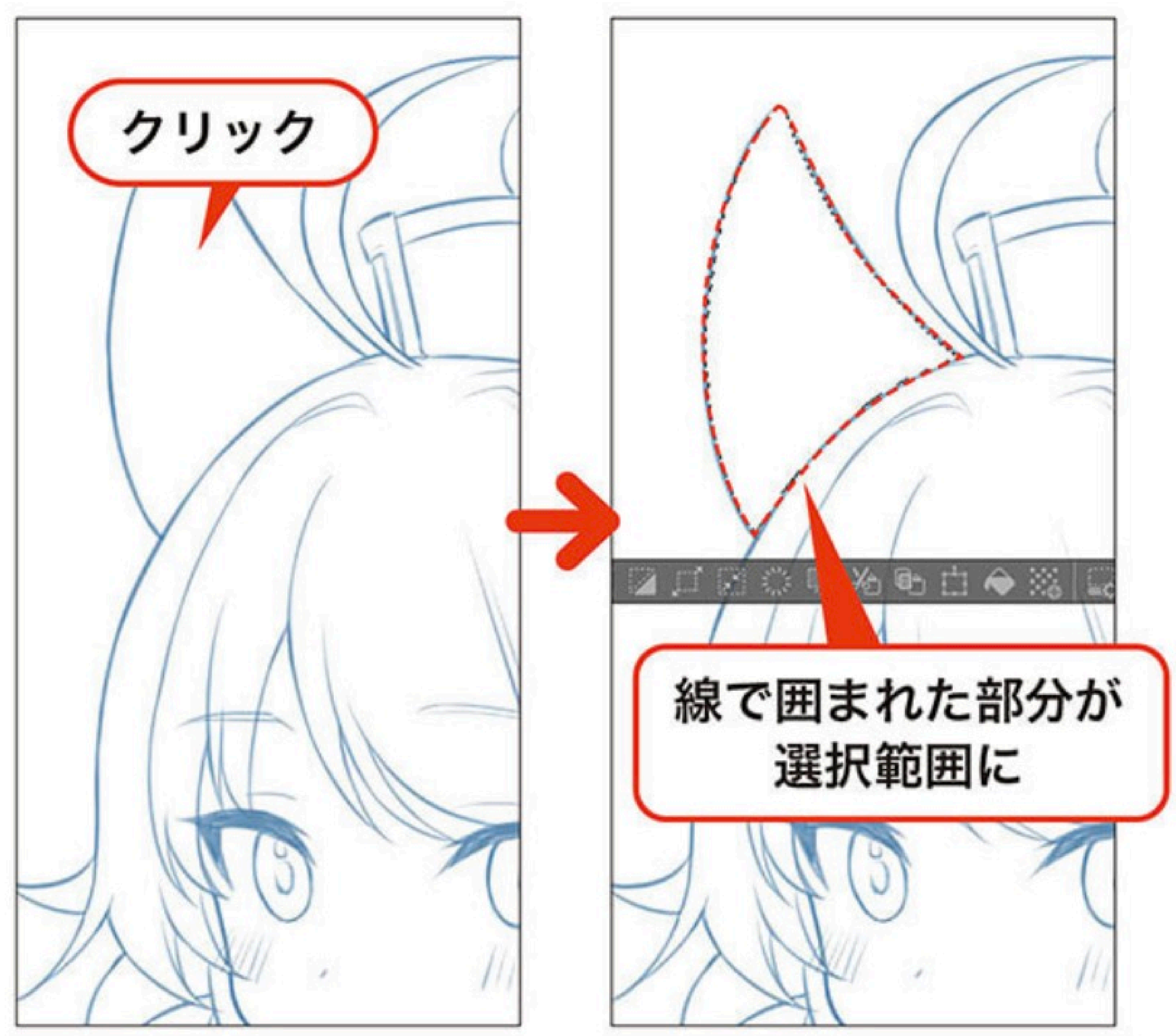
編集中のレイヤーのみを参照して、線で囲まれた領域を選択します。

❷他レイヤーを参照選択

すべてのレイヤーを参照して、線で囲まれた領域を選択します。

❸参照レイヤー用選択

参照レイヤーのみを参照して、線で囲まれた領域を選択します。

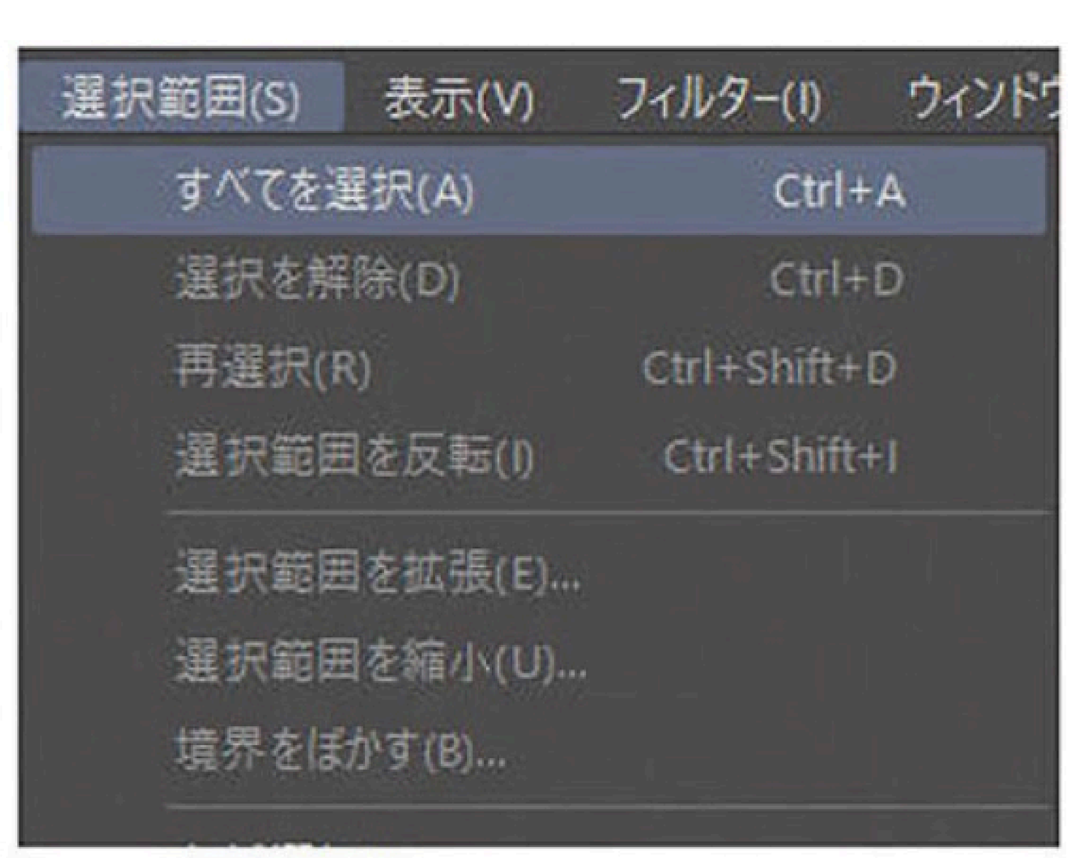


●［すべて選択］

［選択範囲］メニュー→［すべて選択］でキャンバス全体を選択範囲にすることができます。

ショートカット

Ctrl + A …… [すべて選択]



Q 068 選択範囲を解除したい

A ［選択範囲］メニュー→［選択を解除］より選択範囲を解除できます。

［選択を解除］

［選択範囲］メニュー→［選択を解除］を選択すると選択範囲を解除できます。ショートカットや選択範囲ランチャー（→P.92）でも可能です。





ショートカット

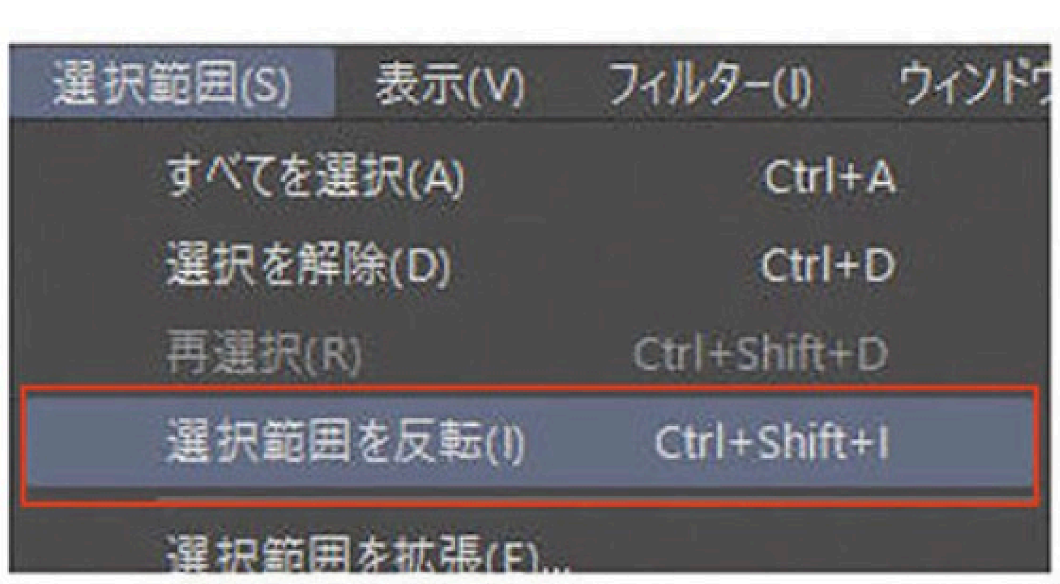
Ctrl + D …… ［選択を解除］

Q 069 選択範囲を反転したい

A ［選択範囲］メニュー→［選択範囲を反転］より選択範囲を反転できます。

［選択範囲を反転］

［選択範囲］メニュー→［選択範囲を反転］を選択すると選択範囲を反転できます。ショートカットや選択範囲ランチャー（→P.92）でも可能です。





ショートカット

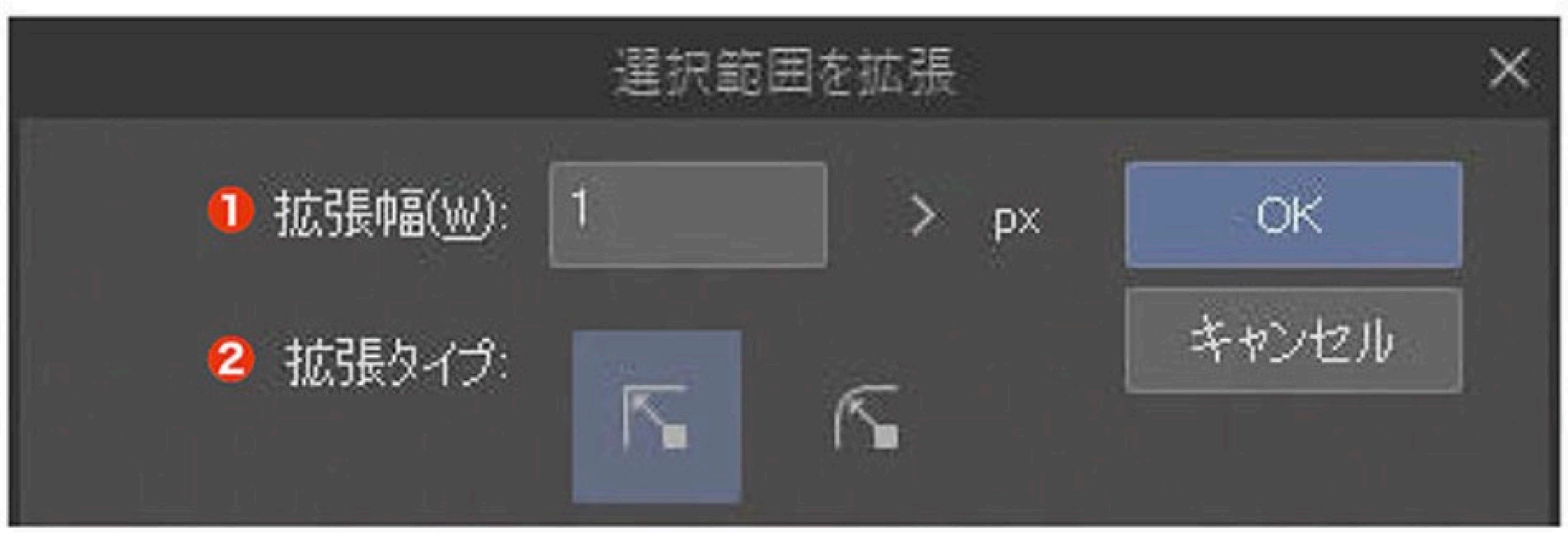
Ctrl + Shift + I …… ［選択範囲を反転］

Q 070 選択範囲を拡張したい

A 〔選択範囲〕メニュー→〔選択範囲を拡張〕より選択範囲を数値で拡張できます。

● [選択範囲を拡張]

[選択範囲]メニュー→[選択範囲を拡張]を選択するとダイアログが表示され、数値入力で選択範囲を拡張することができます。



❶拡張幅
拡張する幅を設定できます。

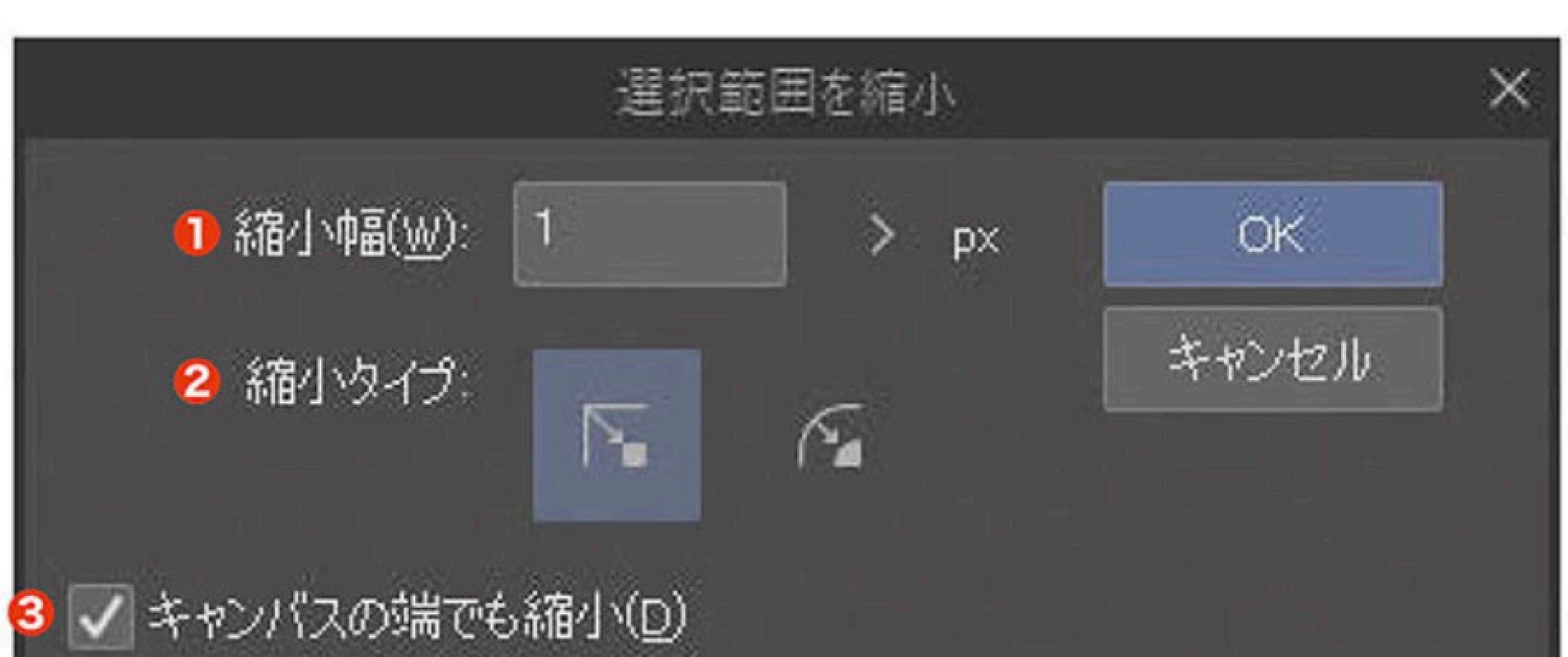
❷拡張タイプ
拡張した選択範囲の角を、角張らせるか角丸にするかを選びます。

Q 071 選択範囲を縮小したい

A 〔選択範囲〕メニュー→〔選択範囲を縮小〕より選択範囲を数値で縮小できます。

● [選択範囲を縮小]

[選択範囲]メニュー→[選択範囲を縮小]を選択するとダイアログが表示され、数値入力で選択範囲を縮小することができます。

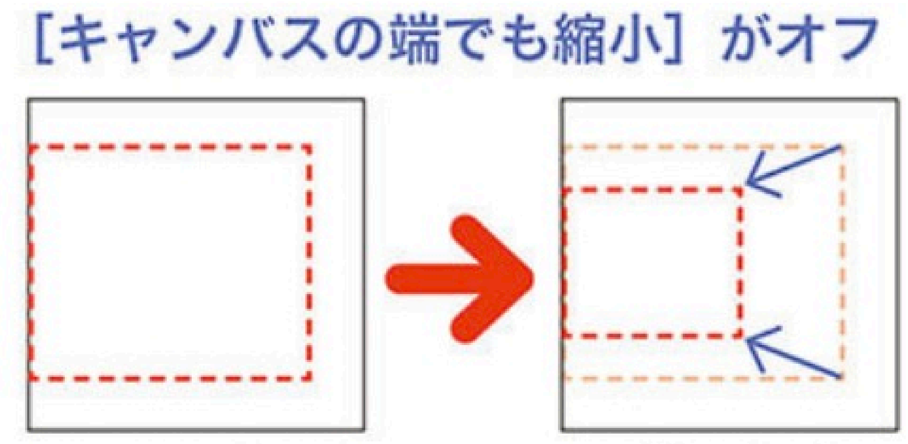


❶縮小幅
拡張する幅を設定できます。

❷縮小タイプ
縮小した選択範囲の角を、角張らせるか角丸にするかを選びます。

❸キャンバスの端でも縮小
オンにすると、キャンバスの端にかかる部分も縮小されます。

［キャンバスの端でも縮小］がオフ



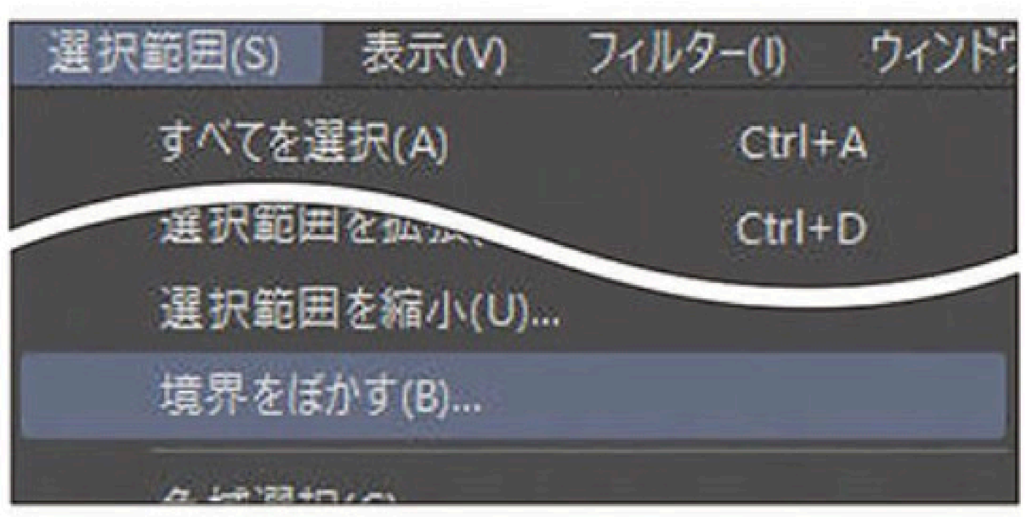
オフのときはキャンバスの端にかかる選択範囲は縮小されません。

Q 072 選択範囲をぼかしたい

A ［選択範囲］メニュー→［境界をぼかす］や［クイックマスク］で選択範囲をぼかせます。

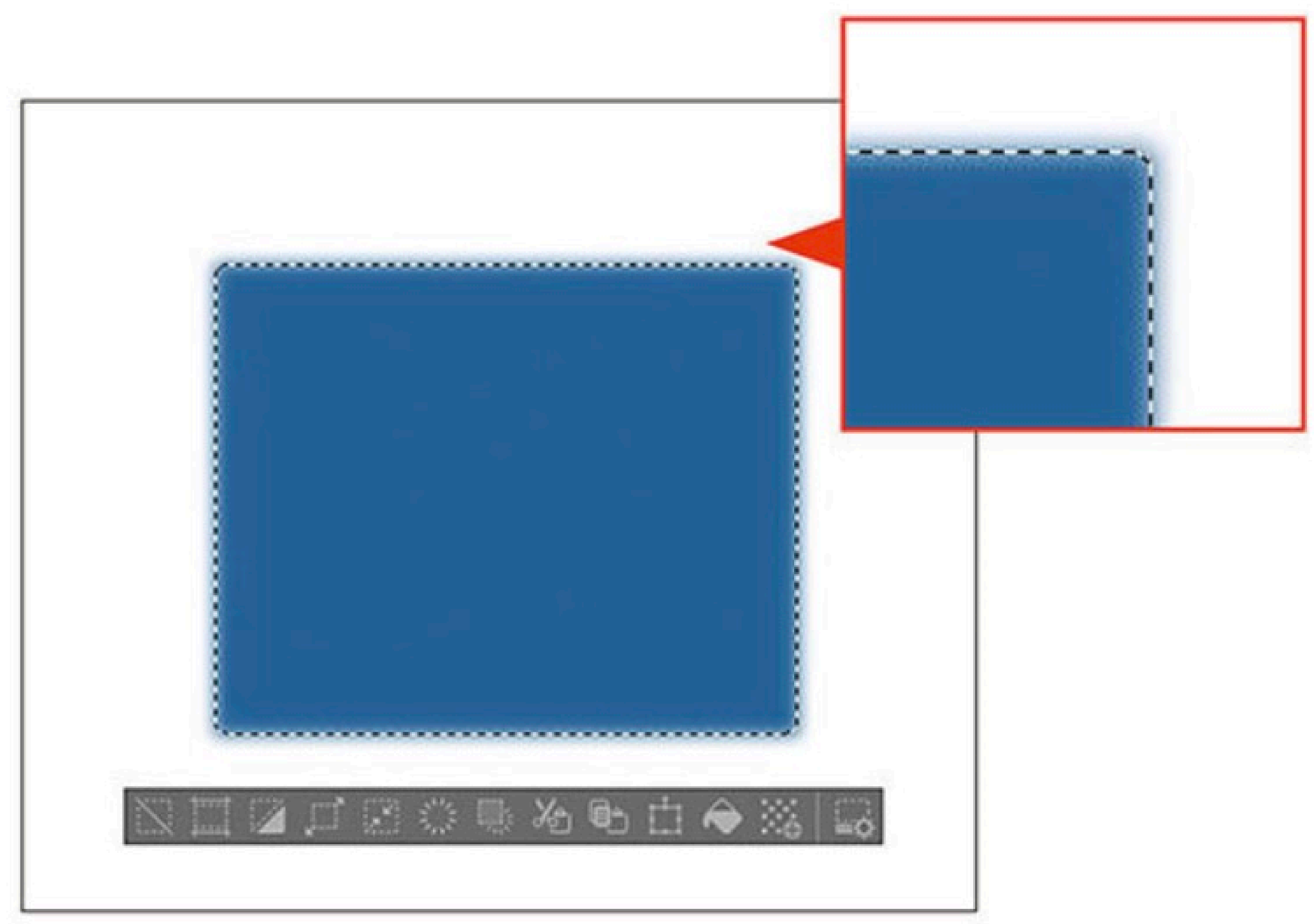
［境界をぼかす］で境目をぼかす

選択範囲の境目をぼかすときは、［選択範囲］メニュー→［境界をぼかす］で可能です。





［選択範囲］メニュー→［境界をぼかす］を選択するとダイアログが開き、［ぼかす範囲］を設定して選択範囲の境界をぼかすことができます。

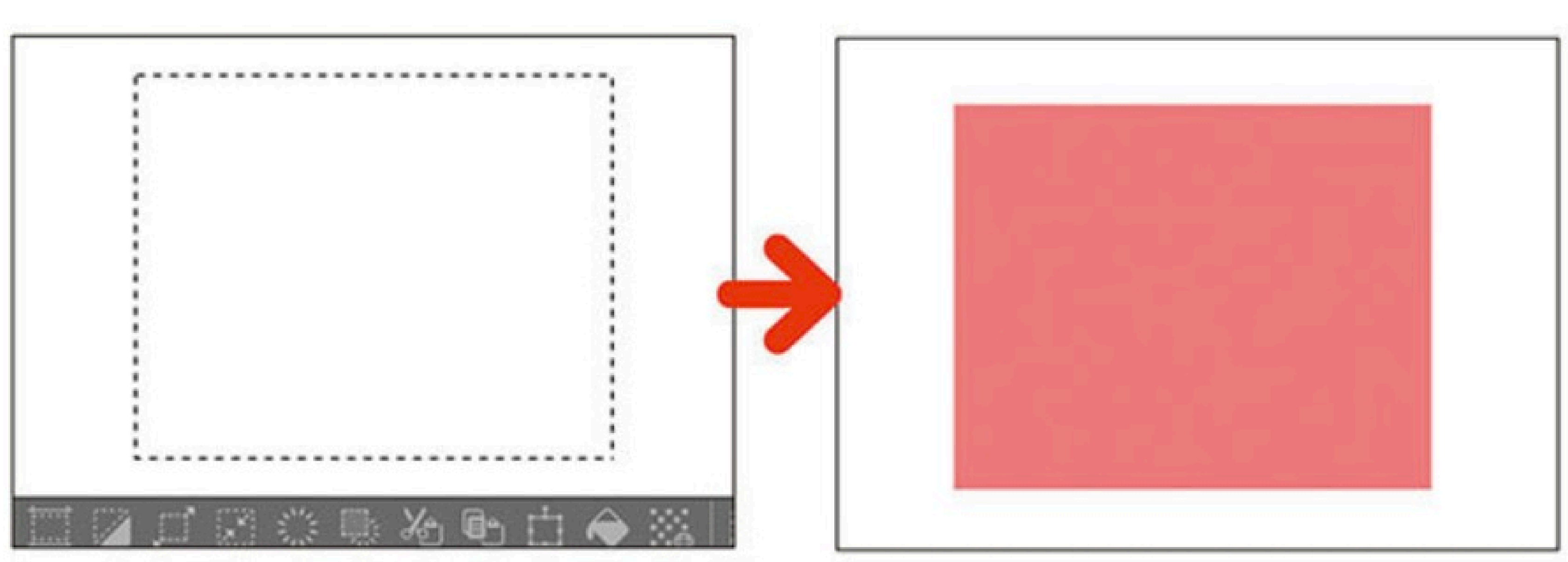


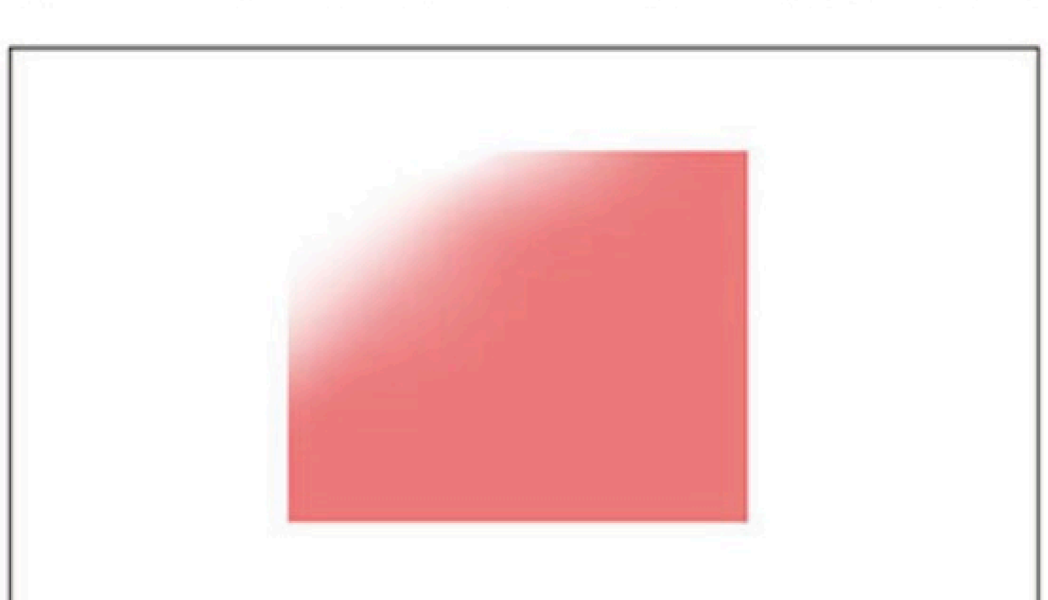
ぼかした選択範囲を塗りつぶすと、端がぼけて塗りつぶされます。

［クイックマスク］で部分的にぼかす

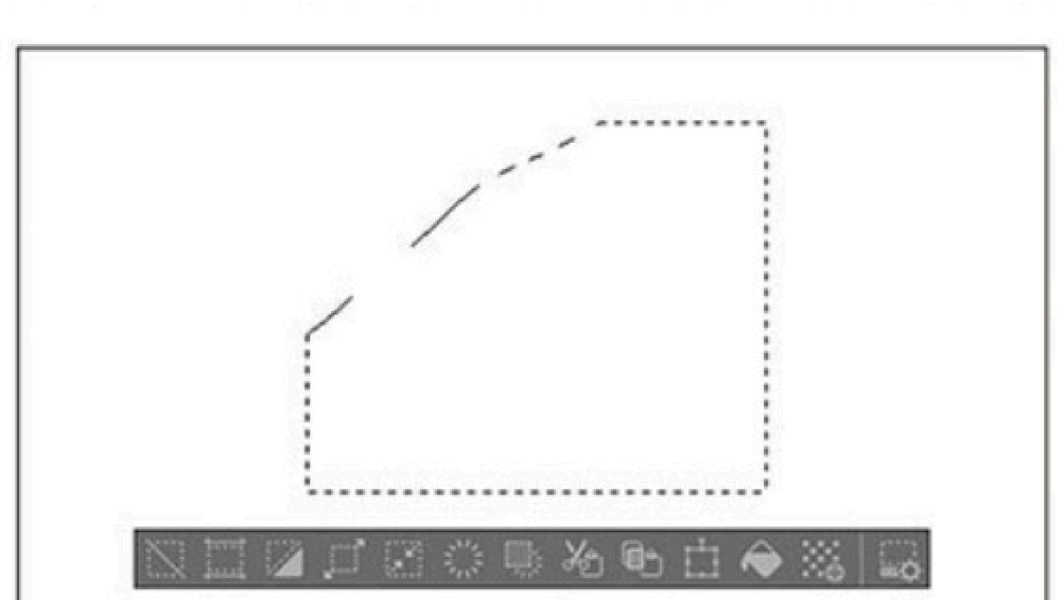
［クイックマスク］は、選択範囲を赤く表示し、ブラシツールで編集できる機能です。部分的に選択範囲をぼかしたいときは、［クイックマスク］を使うとよいでしょう。

❶［選択範囲］メニュー→［クイックマスク］を選択すると選択範囲が赤く表示されます。





❷端を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］などのぼけたツールで消します。



❸再度［選択範囲］メニュー→［クイックマスク］を選択してクイックマスクを解除します。境界がぼけた選択範囲ができました。

Q 073 特定の色を選択範囲にしたい

A ［選択範囲］メニュー→［色域選択］を行うか、［自動選択］ツールを使います。

［色域選択］

［選択範囲］メニュー→［色域選択］で色を指定して選択範囲を作成することができます。



［色域選択］ダイアログ

［選択範囲］メニュー→［色域選択］を選択するとダイアログが開きます。

❶色の許容誤差

指定する色として許容できる範囲を決めます。

❷選択タイプ：新規に選択

指定した色域を新たに選択範囲を作成します。

❸選択タイプ：選択に追加

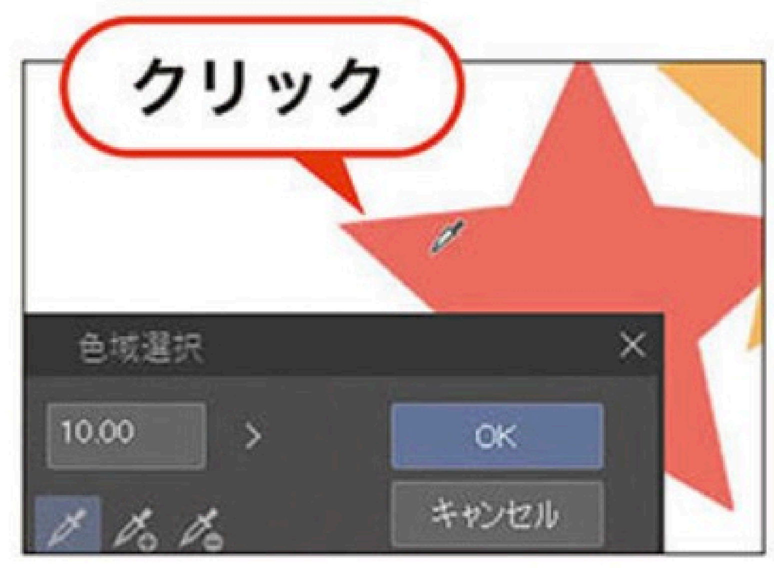
指定した色域を選択範囲を追加します。

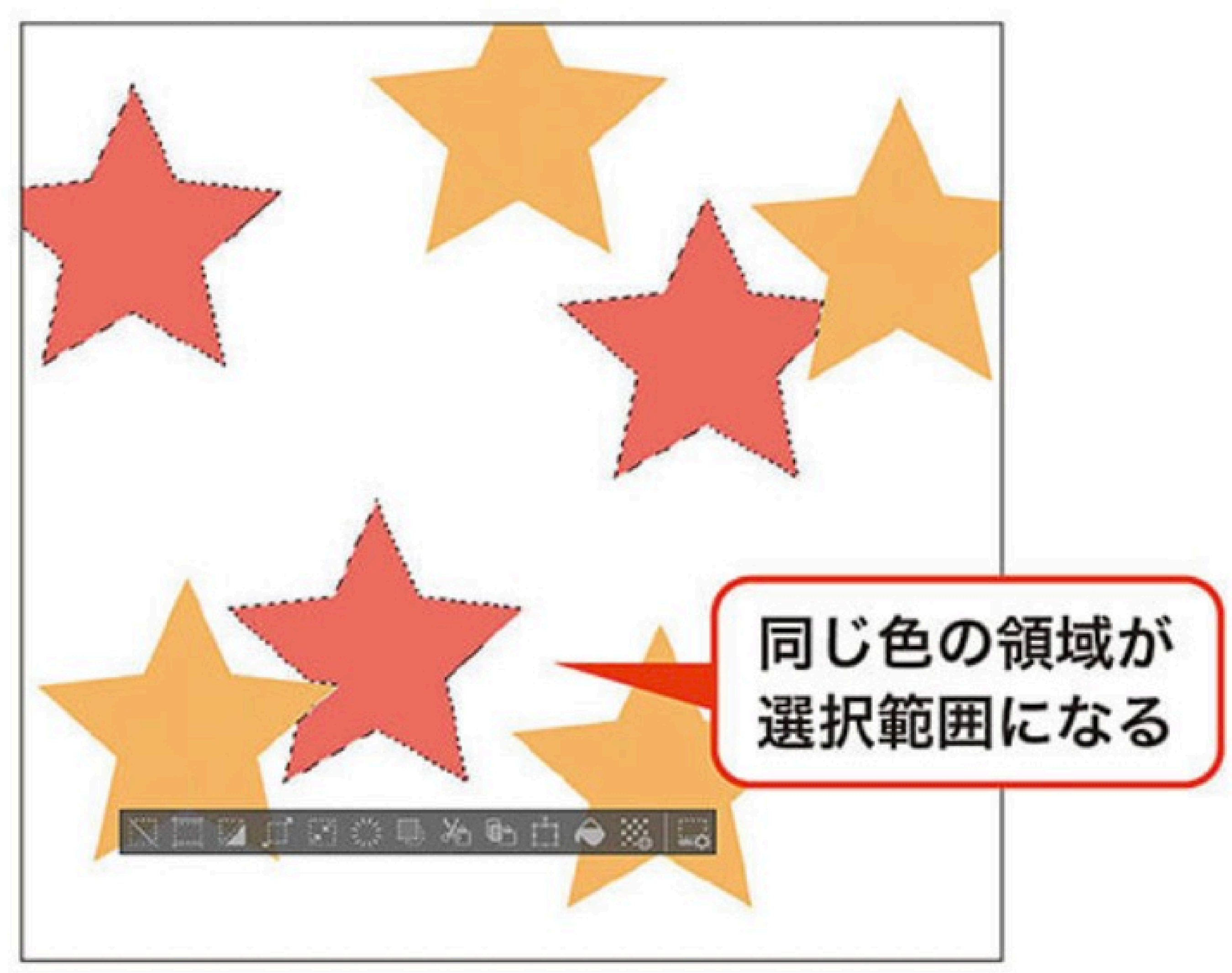
❹選択タイプ：選択から削除

指定した色域を選択範囲を解除します。

❺複数参照

オフのときは選択中のレイヤーの色だけを色域指定の対象にします。
オンにすると、色域指定の対象になるレイヤーの範囲を決めることができます。





キャンパス上をクリックすると、クリックした箇所の色の範囲で選択範囲が作成されます。

［自動選択］ツール

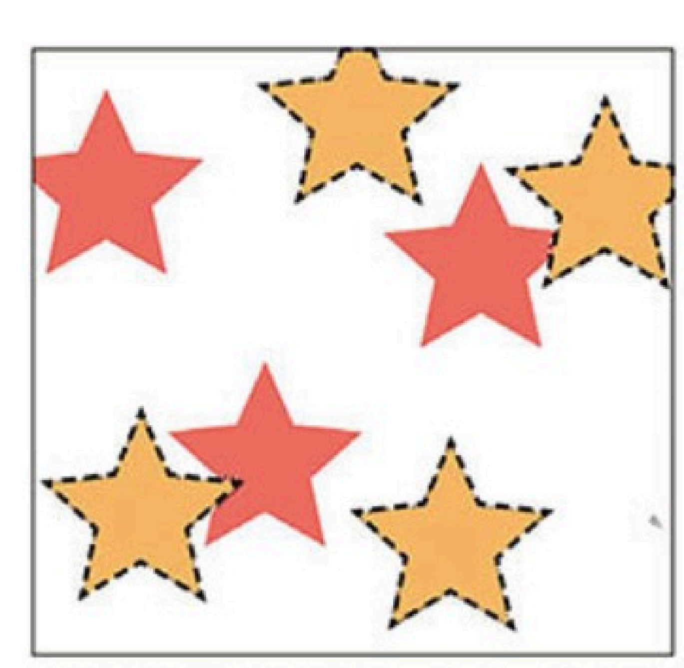
［自動選択］ツール選択中の［ツールプロパティ］パレットで［隣接ピクセルをたどる］をオフにすると、クリックした箇所と同じ色の領域を選択範囲にすることができます。



［隣接ピクセルをたどる］をオフにすると、隣接していない色でも色域が同じであれば選択範囲にになります。



［隣接ピクセルをたどる］をオン



［隣接ピクセルをたどる］をオフ

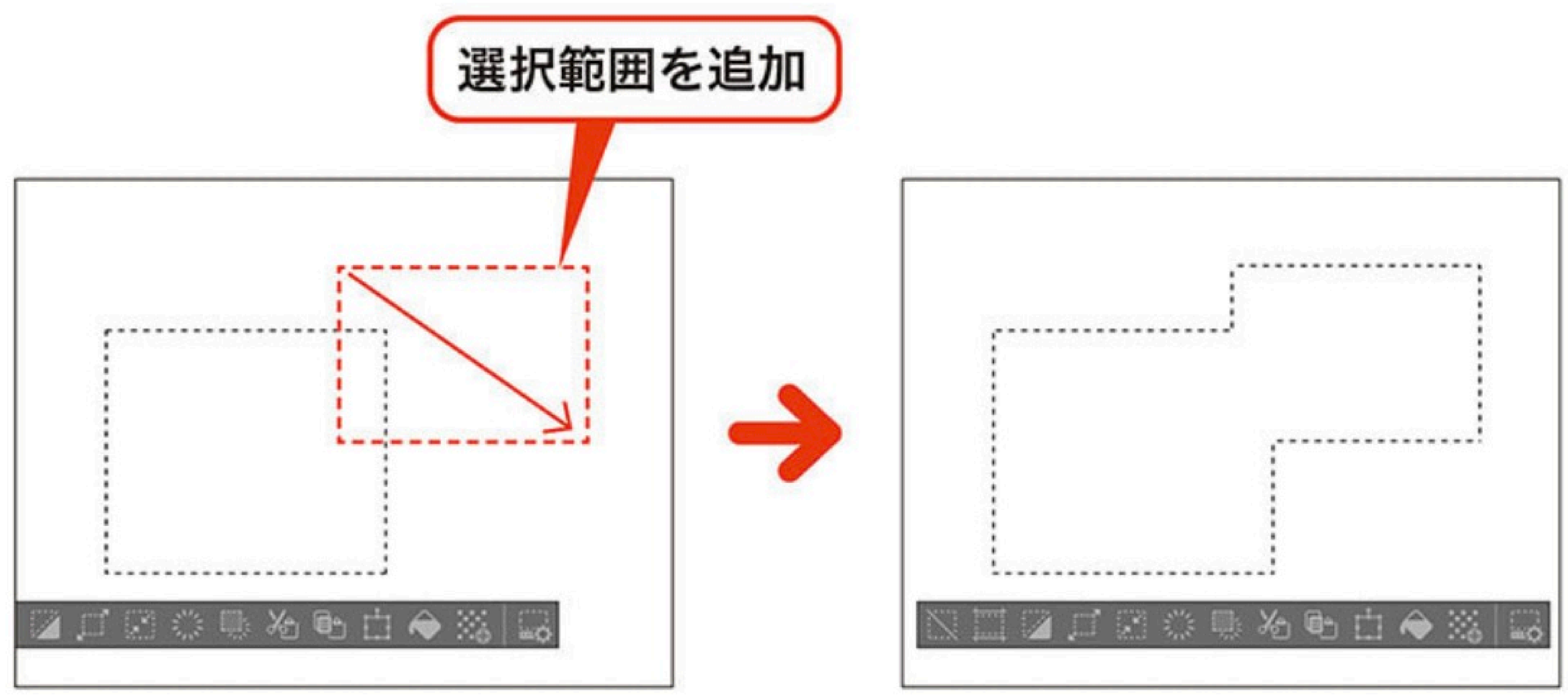
Q 074 選択範囲を追加したい

A ［作成方法］を設定することで、選択範囲を追加することができます。

［追加選択］に設定

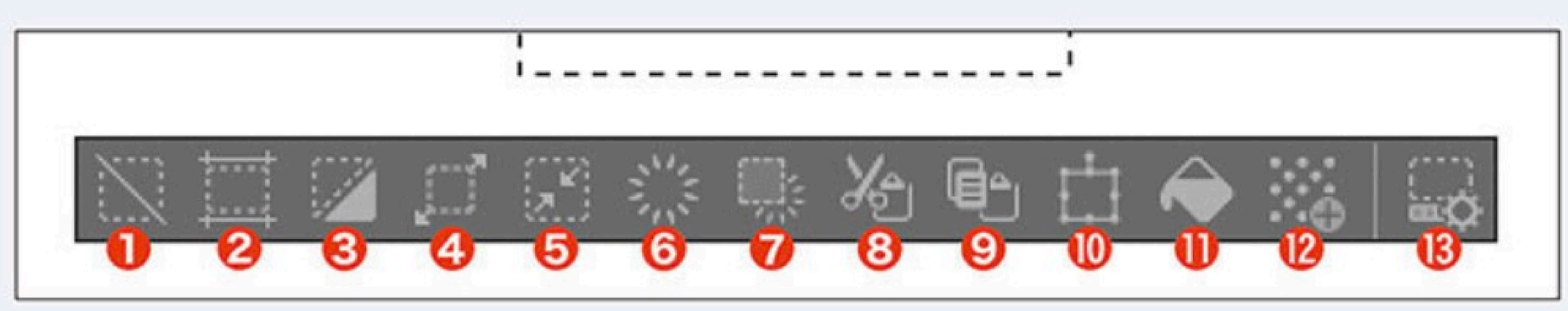
［選択範囲］ツールや［自動選択］ツールを使用中に、［ツールプロパティ］パレット→［作成方法］の設定にある［追加選択］を選択することで、選択範囲を追加して作成できるようになります。





TIPS 選択範囲ランチャー

選択範囲を作成すると表示される選択範囲ランチャーは、選択範囲に関する操作をボタンで手早く実行することができます。



❶選択を解除
選択範囲を解除します。

❷キャンバスサイズを選択範囲に合わせる
キャンバスが選択範囲に合わせたサイズになります。

❸選択範囲を反転
選択範囲を反転します。

❹選択範囲を拡張
選択範囲を拡張します。

❺選択範囲を縮小
選択範囲を縮小します。

❻消去
選択範囲の描画を消去します。

❼選択範囲外を消去
選択範囲外の描画を消去します。

❽切り取り + 貼り付け
選択範囲の画像をコピーした上で消し、新規レイヤーに貼り付けます。

❾コピー + 貼り付け
選択範囲の画像をコピーして新規レイヤーに貼り付けます。

❿拡大・縮小・回転
選択範囲の画像を拡大・縮小・回転します。

⓫塗りつぶし
選択範囲を塗りつぶします。

⓬新規トーン
選択範囲にトーンを貼ります。

⓭選択範囲ランチャーの設定
選択範囲ランチャーの設定を変更できます。

Q 075 選択範囲を保存したい

A 選択範囲は［選択範囲をストック］で保存できます。

［選択範囲をストック］

選択範囲は［選択範囲］メニュー→［選択範囲をストック］で保存しておくことができます。保存したレイヤーは、選択範囲レイヤーとして［レイヤー］パレットに表示されます。

選択範囲をストック



❶保存しておきたい選択範囲ができたら、［選択範囲］メニュー→［選択範囲をストック］を選択します。

選択範囲レイヤー



❷［レイヤー］パレットに選択範囲レイヤーが追加されます。選択範囲が緑で表示されます。



❸選択範囲レイヤーは非表示にしておきます。保存した選択範囲を再選択するときは■をクリックします。

選択範囲レイヤー

［選択範囲でストック］で作成された選択範囲レイヤーは、緑の領域を編集することで選択範囲の形を調整することができます。



緑の領域（選択範囲）は描画系ツールで編集できます。［ペン］ツールなどで描くと選択範囲が追加され、［消しゴム］ツールや透明色で描画すると選択範囲が削除されます。

TIPS クイックマスクと似ている

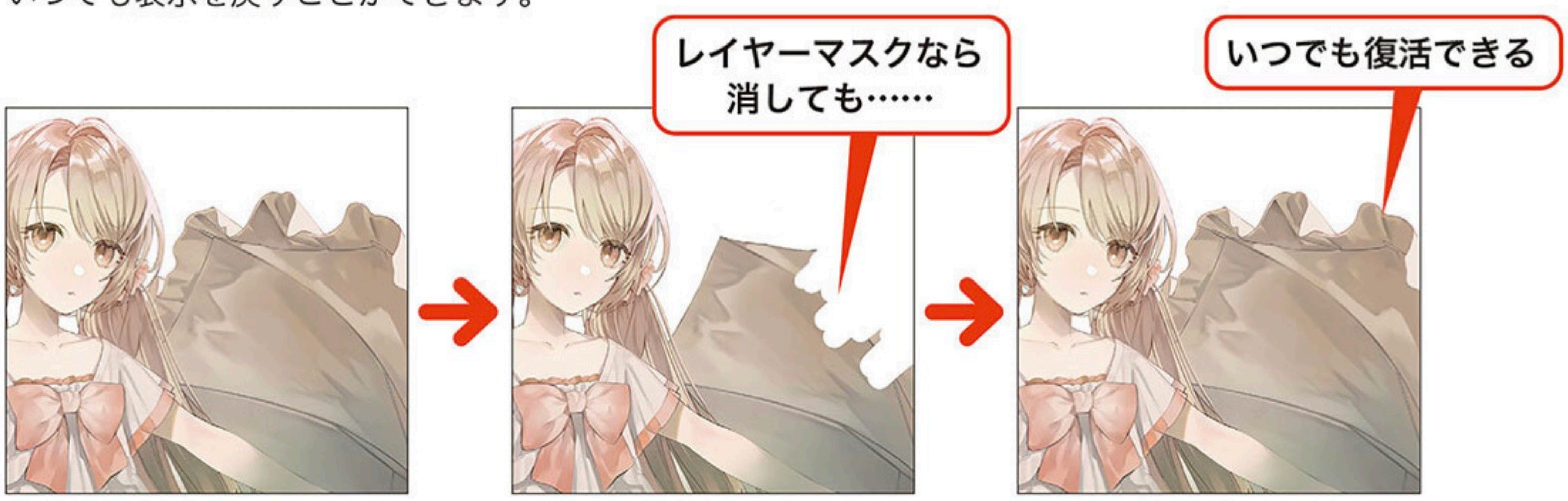
選択範囲レイヤーを編集する方法は、［クイックマスク］（→ P.90）と同じです。

Q 076 画像の一部を隠したい

A レイヤーマスクが便利です。

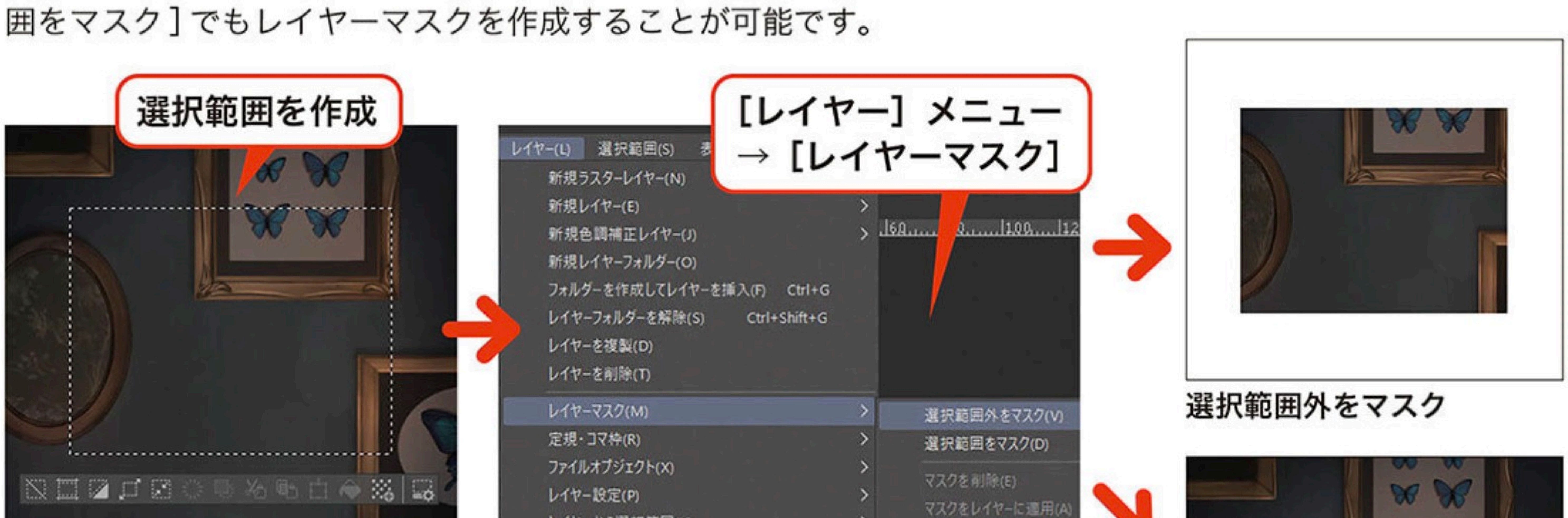
レイヤーマスクとは

レイヤーマスクは、レイヤーの一部を隠す（マスクする）ことができる機能です。
マスクした部分は［消しゴム］ツールで消したように見えなくなりますが、レイヤーマスクを編集することでいつでも表示を戻すことができます。

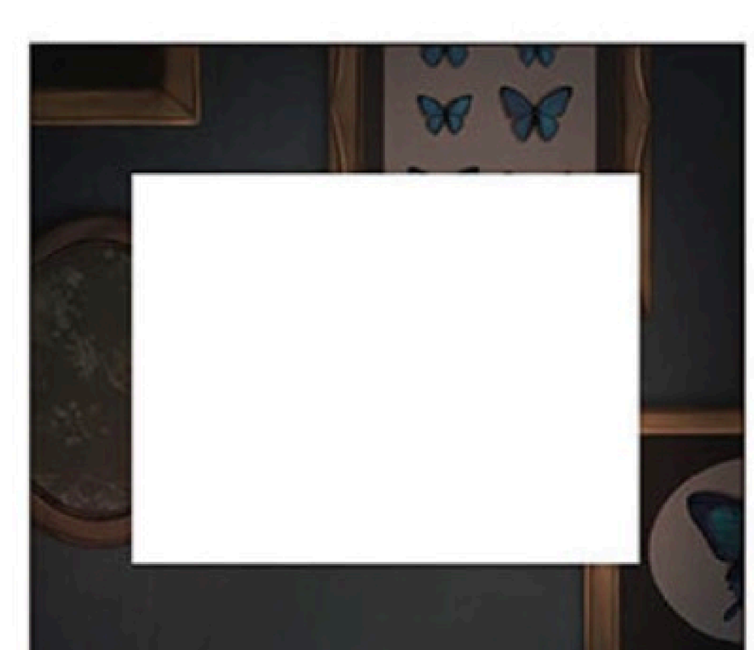


レイヤーマスクの作成

レイヤーマスクの作成方法はいくつかあります。
［レイヤー］パレットの［レイヤーマスクを作成］をオンにすると、レイヤーマスクが作成されます。
選択範囲を作成して、［レイヤー］メニュー→［レイヤーマスク］→［選択範囲外をマスク］もしくは［選択範囲をマスク］でもレイヤーマスクを作成することが可能です。



選択範囲外をマスク


選択範囲をマスク

TIPS レイヤーフォルダーにも可能

レイヤーフォルダーにレイヤーマスクを作成することも可能です。

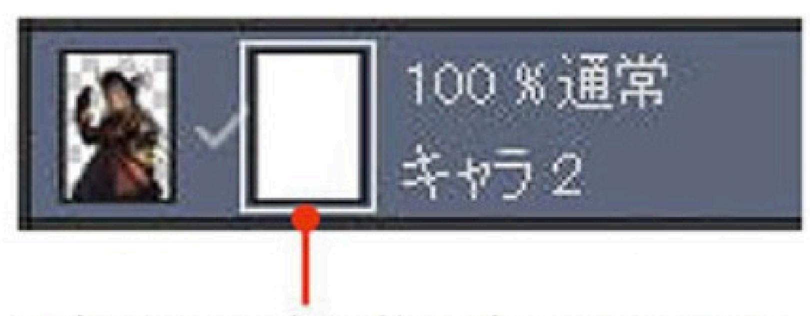


Q 077 レイヤーマスクを編集したい

A レイヤーマスクは描画系ツールで編集できます。

アイコンを選択して編集

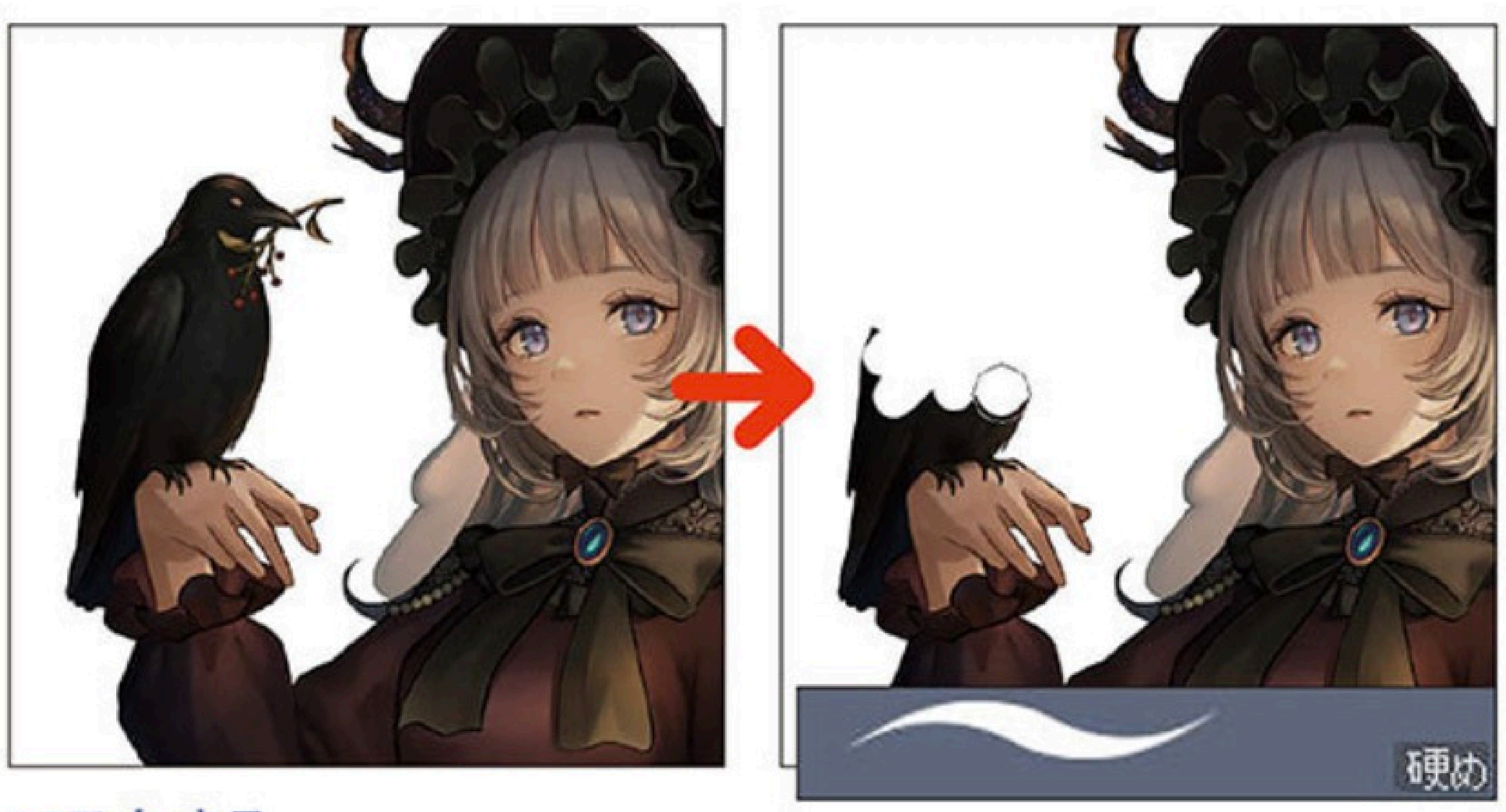
レイヤーマスクは、[ペン]ツールや[エアブラシ]ツール、[消しゴム]ツールなどの描画系ツールで編集することができます。



選択すると白い枠が表示されます。

レイヤーマスクアイコン

レイヤーマスクを編集するときは、レイヤーマスクアイコンを選択した状態で作業します。



マスクする

[消しゴム]ツールで消した箇所は非表示になります。また透明色で描画した箇所も非表示になります。



マスク範囲を表示

レイヤーマスクアイコンの上で右クリック→[マスク範囲を表示]でマスクされた範囲が表示されます。



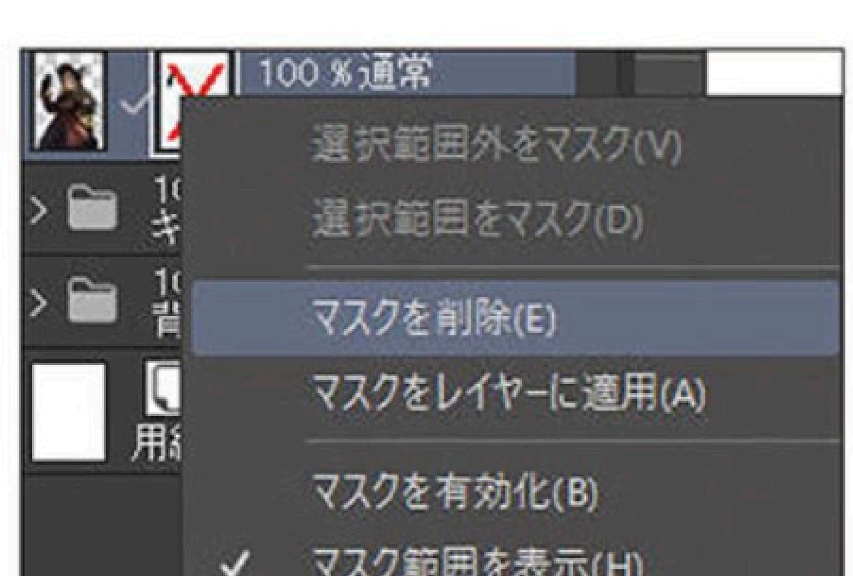
マスクを削る（表示させる）

メインカラー、もしくはサブカラーを選択した状態で描画した箇所はマスクが削られ表示されます。



レイヤーマスクを無効化

レイヤーマスクアイコンの上で右クリック→[マスクを有効化]を選択してチェックを外すとレイヤーマスクが無効化されます。



マスクを削除

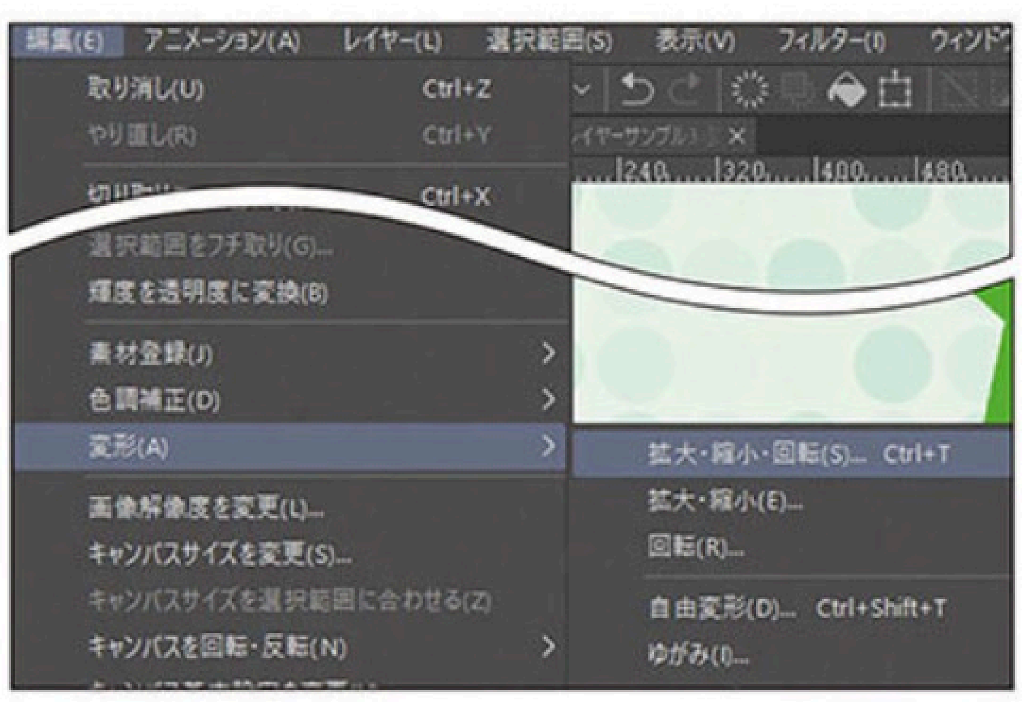
レイヤーマスクアイコンの上で右クリック→［マスクを削除］を選択するとレイヤーマスクを削除することができます。

Q 078 変形して大きさを変えたり回転させたりしたい

A [拡大・縮小・回転] で行うのが基本です。

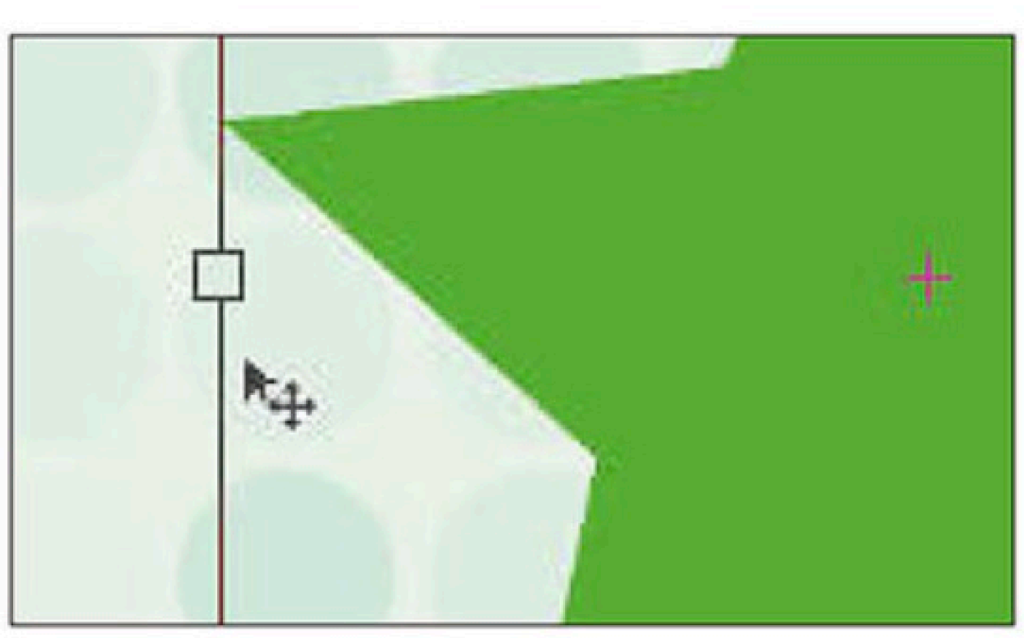
ハンドルを操作して変形する

[編集] メニュー→ [変形] → [拡大・縮小・回転] を選択するとハンドルを操作して画像を変形できます。



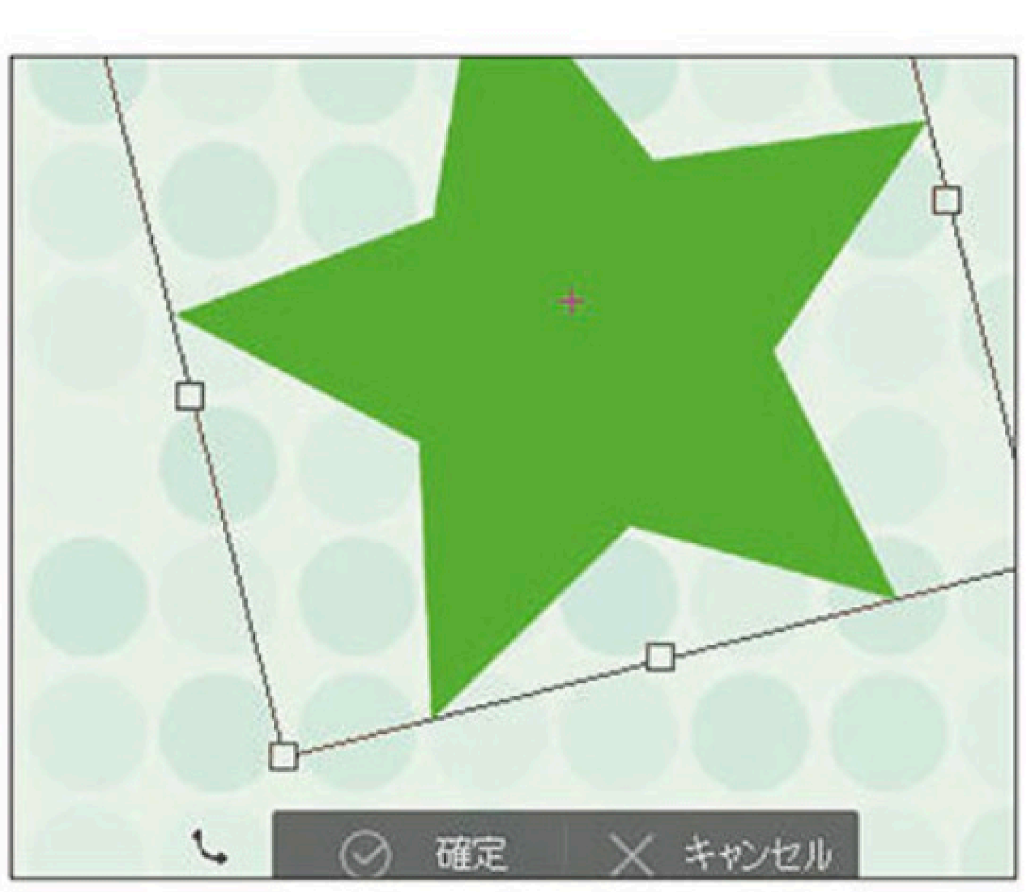
ショートカット

Ctrl + T ……[拡大・縮小・回転]



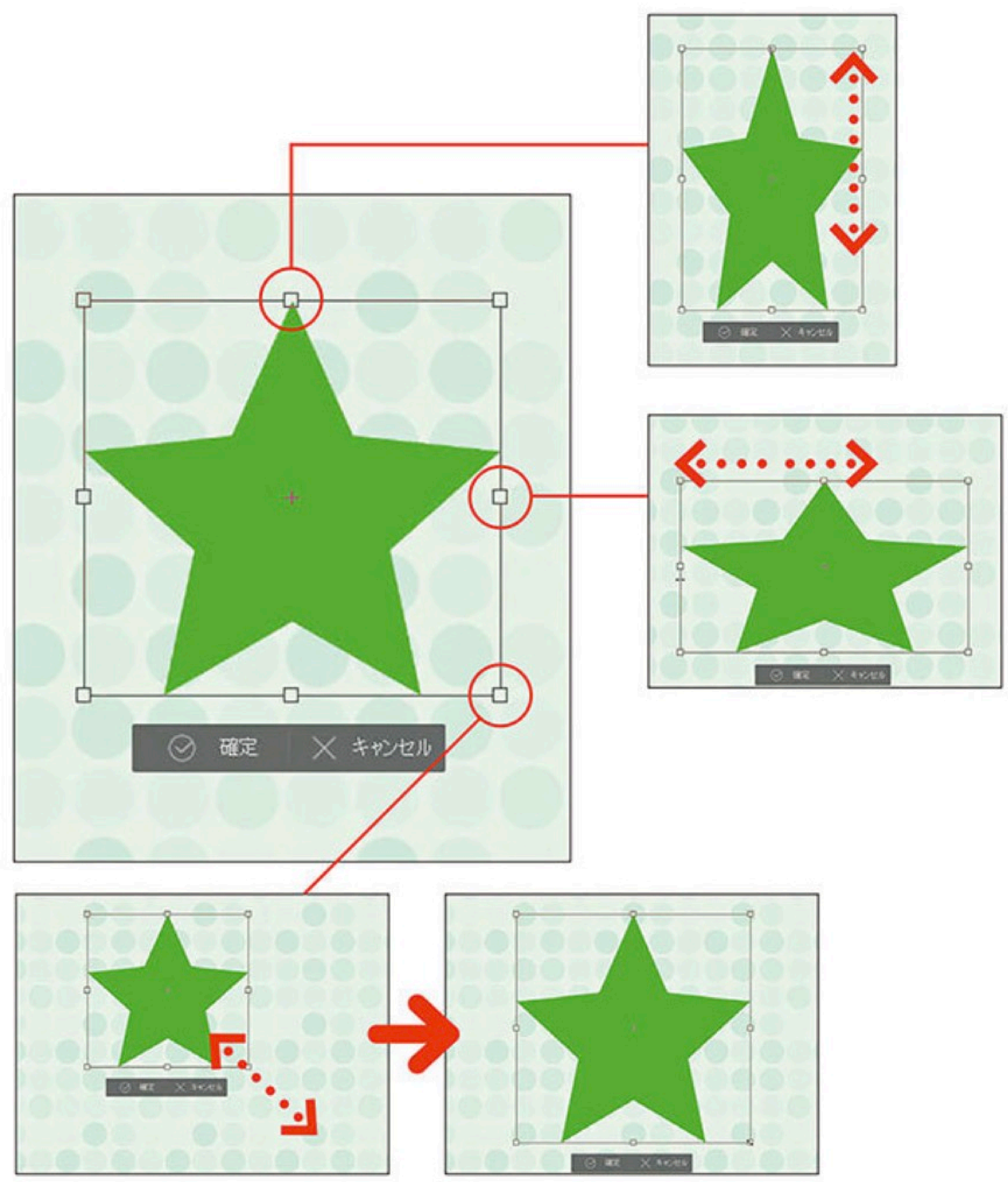
移動

ハンドルの周りでマウスカーソルの表示が のときは移動させることができます。



拡大・縮小

ハンドルの□をドラッグすることで拡大・縮小させることができます。

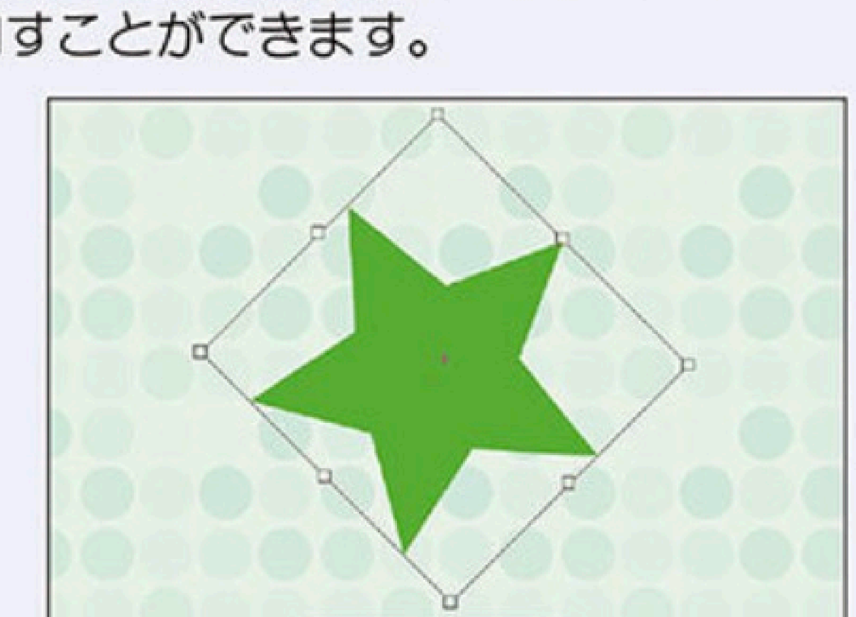


回転

ハンドルの四隅の辺りでマウスカーソルの表示が のときは回転させることができます。

TIPS 45° 刻みで回転

Shift キーを押しながら回転させると、45° 刻みで回すことができます。

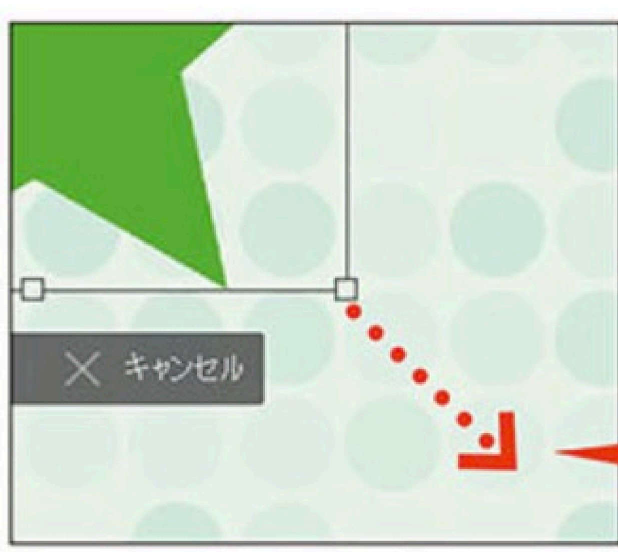


Q 079 縦横比を保ったまま拡大・縮小したい

A Shift キーを押しながら変形させます。

[縦横比を固定] の設定も

縦横比を保ったまま拡大・縮小したいときは、[拡大・縮小・回転] でハンドルをドラッグする際に、Shift キーを押します。また [ツールプロパティ] パレットで [縦横比を固定] をオンにすることでも可能です。



Shift キーを押している間は縦横比が保たれます。



ハンドルが表示されているときの [ツールプロパティ] パレットから [縦横比固定] の設定が可能です。

Q 080 回転の中心点を変えたい

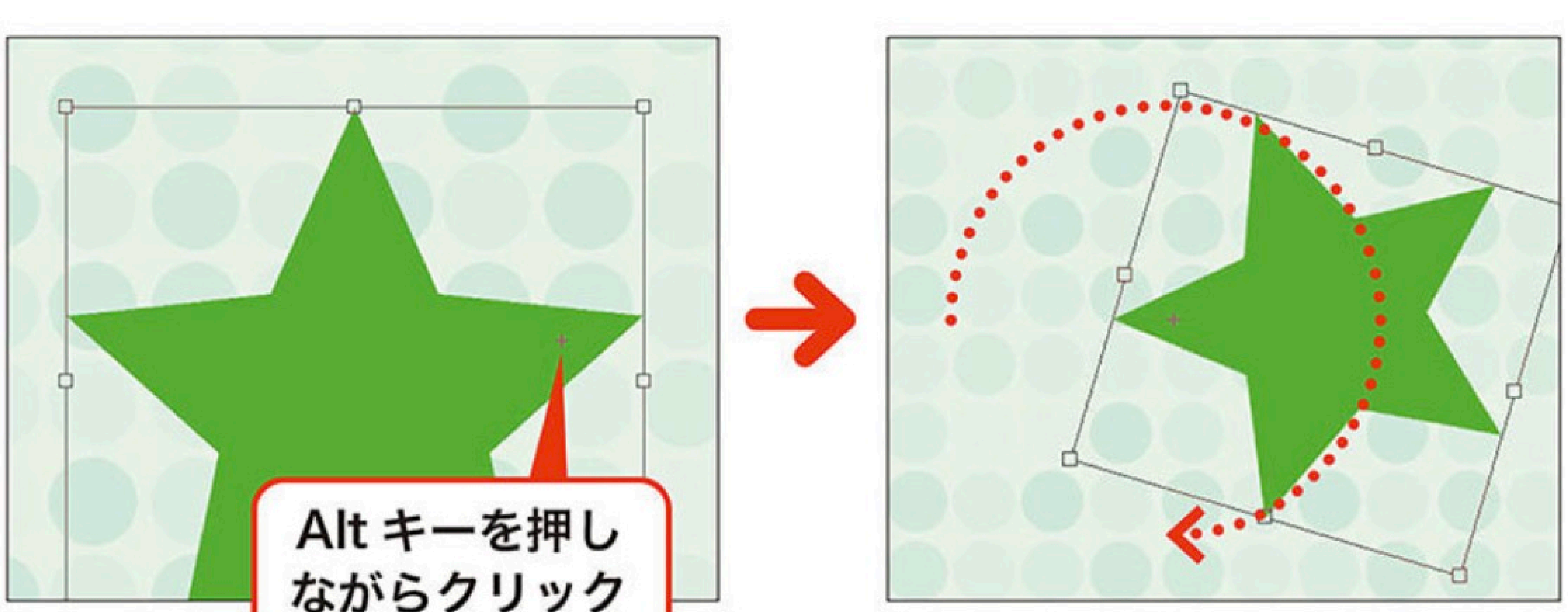
A Alt キーを押しながらクリックで中心点を指定できます。

中心点の変更方法と設定

初期設定の [拡大・縮小・回転] や [回転] では、画像の中央を軸に回転します。回転の中心点を変更したいときは、変形中に Alt キーを押しながら任意の場所をクリックします。
また [ツールプロパティ] パレットからも中心点を設定することが可能です。



[ツールプロパティ] パレットの [回転の中心] から中心点を設定できます。初期設定では [中央] になっています。

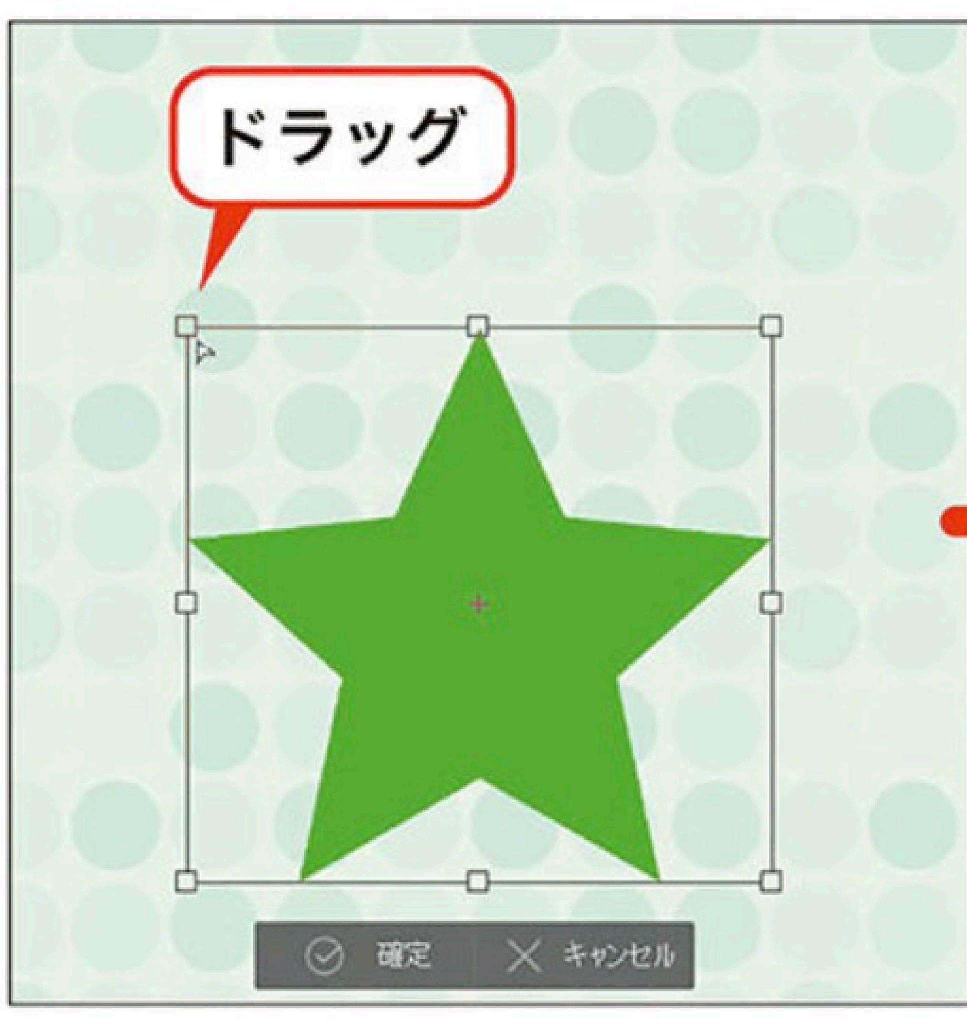


Q 081 画像をゆがませたい

A ［自由変形］や［ゆがみ］などでゆがませることが可能です。

さまざまなゆがみの変形

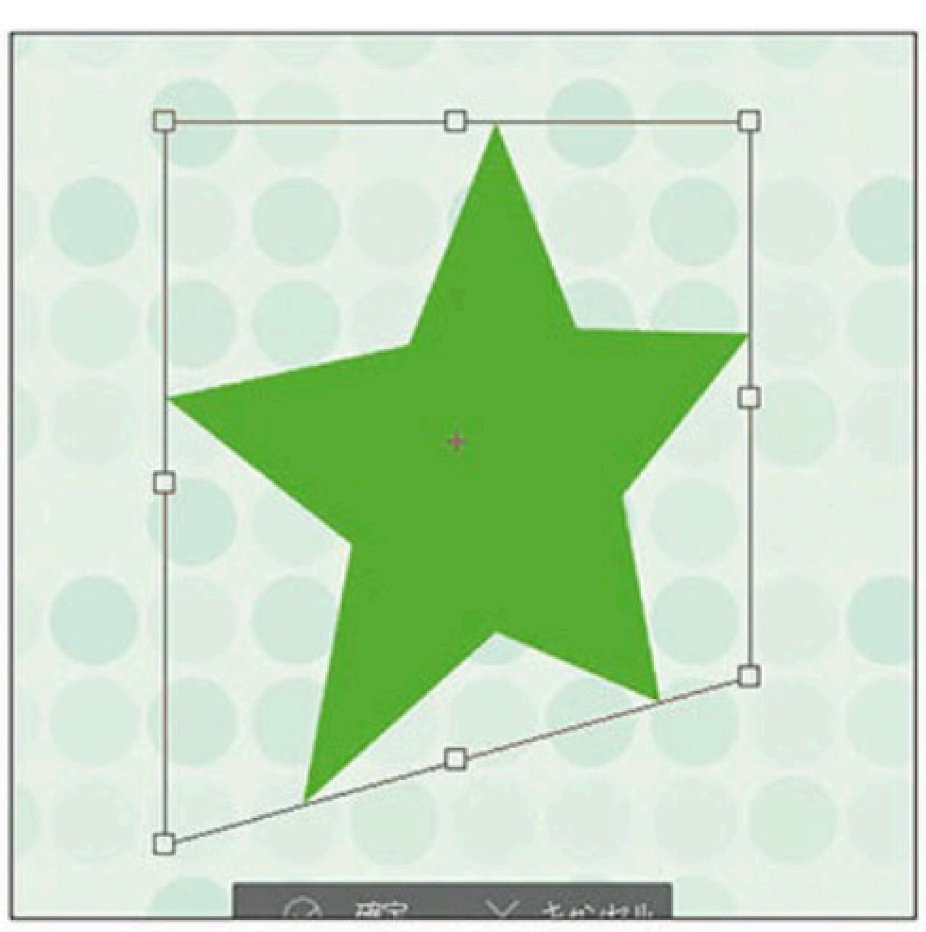
［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］では、ハンドルを操作して画像を好きな形に変形させることができます。また［編集］メニュー→［変形］→［ゆがみ］や［平行ゆがみ］、［遠近ゆがみ］でもゆがませる変形が可能です。





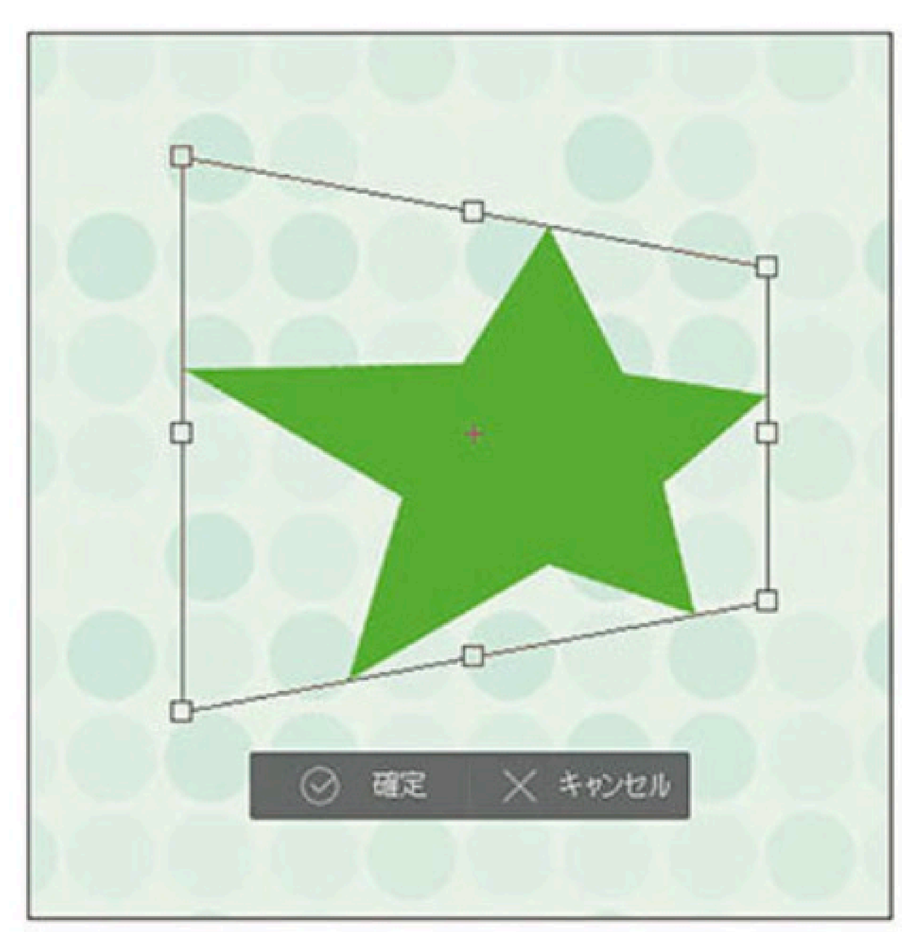
［自由変形］

［編集］メニュー→［変形］→［自由変形］は、ハンドルの□をドラッグして、自由な形にゆがませることができます。



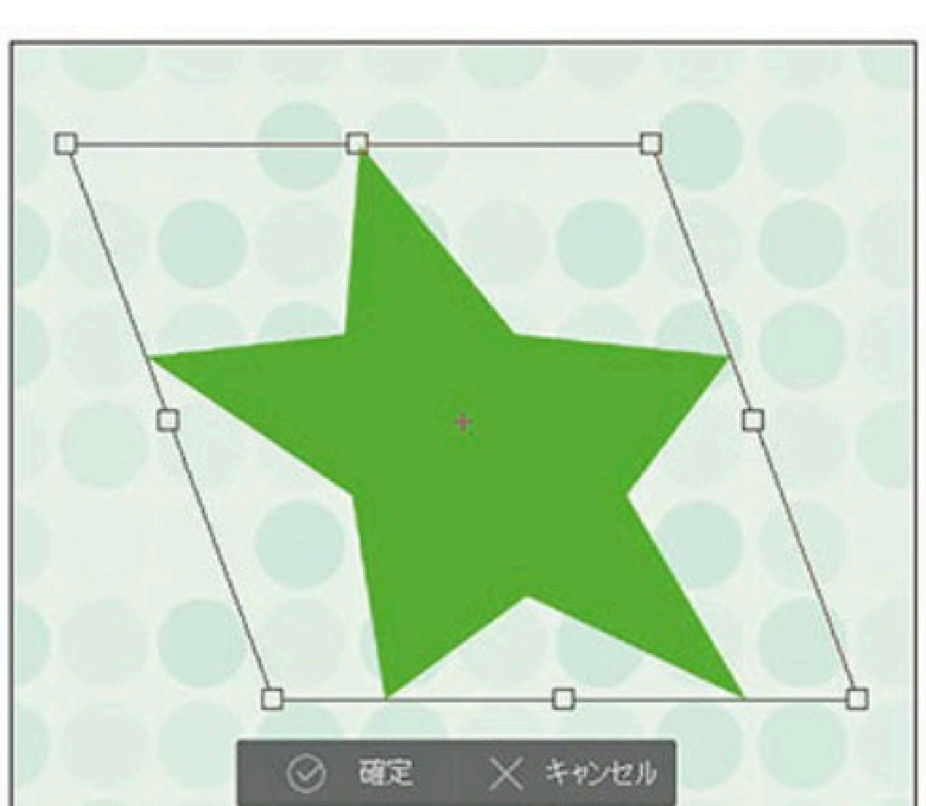
［ゆがみ］

［編集］メニュー→［変形］→［ゆがみ］は、ハンドルの□をガイド線の向きに沿って移動させた変形ができます。



［平行ゆがみ］

［編集］メニュー→［変形］→［平行ゆがみ］は、辺全体をガイド線の向きに沿って移動させた変形ができます。

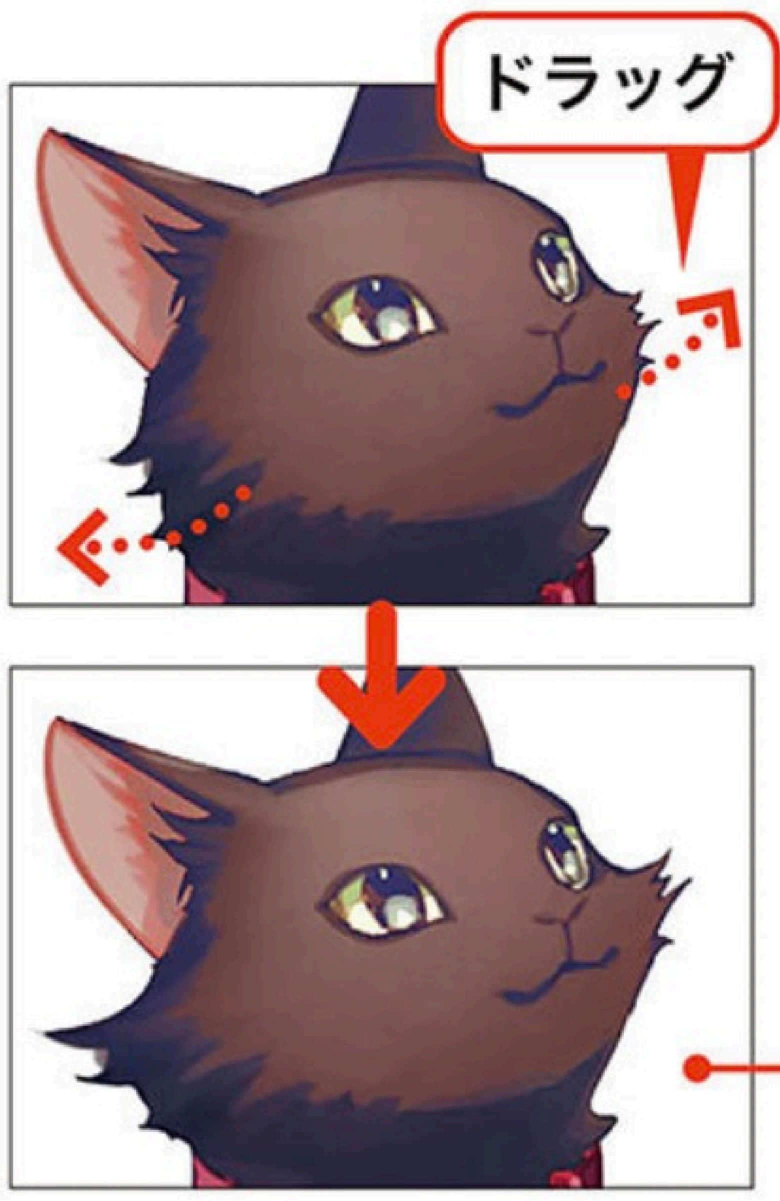


［遠近ゆがみ］

［編集］メニュー→［変形］→［遠近ゆがみ］は、ドラッグしたハンドルの辺の反対側が逆方向に移動し、遠近感がついたような形にゆがみます。

［ゆがみ］サブツール

［色混ぜ］ツール→［ゆがみ］グループにある［ゆがみ］は、ペンでなぞった箇所をゆがませることができます。
パーツの形を部分的に調整するときなどに便利です。



ペンでなぞることで、パーツの形や大きさを変えることができます。



❶ゆがませ方

A 進行方向
ストロークの方向に合わせて画像をゆがませます。

B 膨張
膨らむように画像をゆがませます。

C 収縮
縮まるように画像をゆがませます。

D 進行方向の左
ストロークの方向に対して左の方に画像をゆがませます。

E 進行方向の右
ストロークの方向に対して右の方に画像をゆがませます。

F 時計回りに回転
時計回りに回転するよう画像をゆがませます。

G 反時計回りに回転
反時計回りに回転するよう画像をゆがませます。

❷強さ
ゆがみの効果の強さを調整します。

❸硬さ
値を上げるほどカーソルの範囲内がまんべんなくゆがみます。

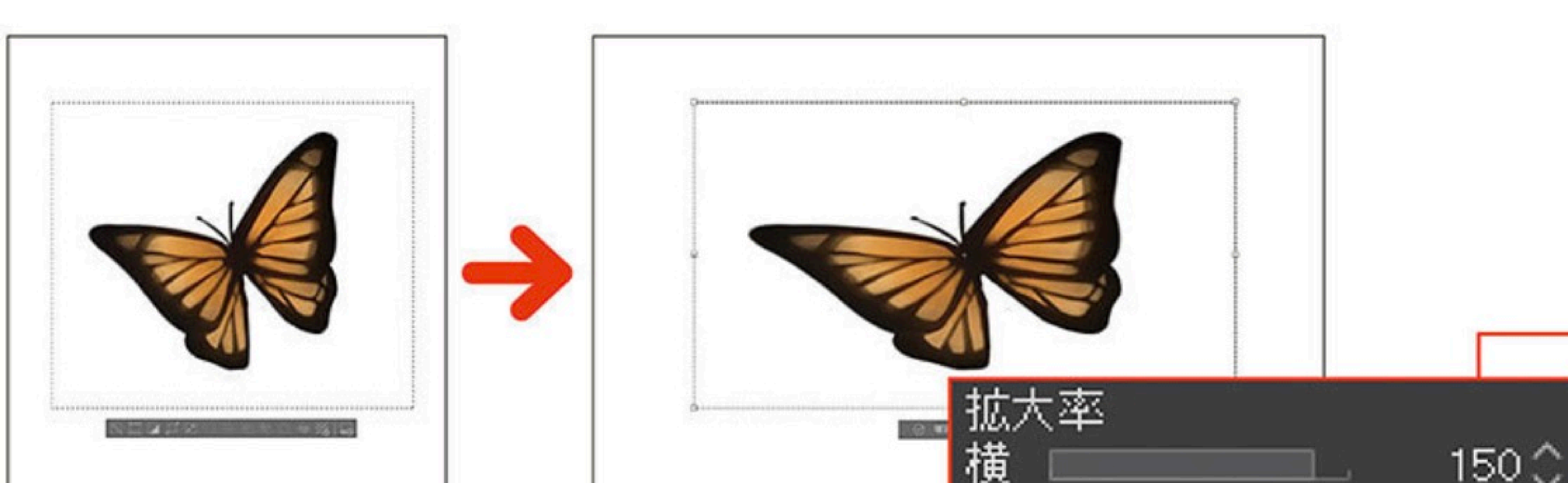
Part.4 画像の編集

Q 082 数値入力で変形させたい

A ［ツールプロパティ］パレットで数値入力ができます。

［拡大率］の設定

［拡大・縮小・回転］などの変形を実行中は、［ツールプロパティ］パレットにある［拡大率］で変形させたい値を数値入力することができます。



［拡大率］は%の値で拡大・縮小の度合いを決められます。たとえば横幅だけ1.5倍したい場合は［拡大率］の［横］を［150］にします。

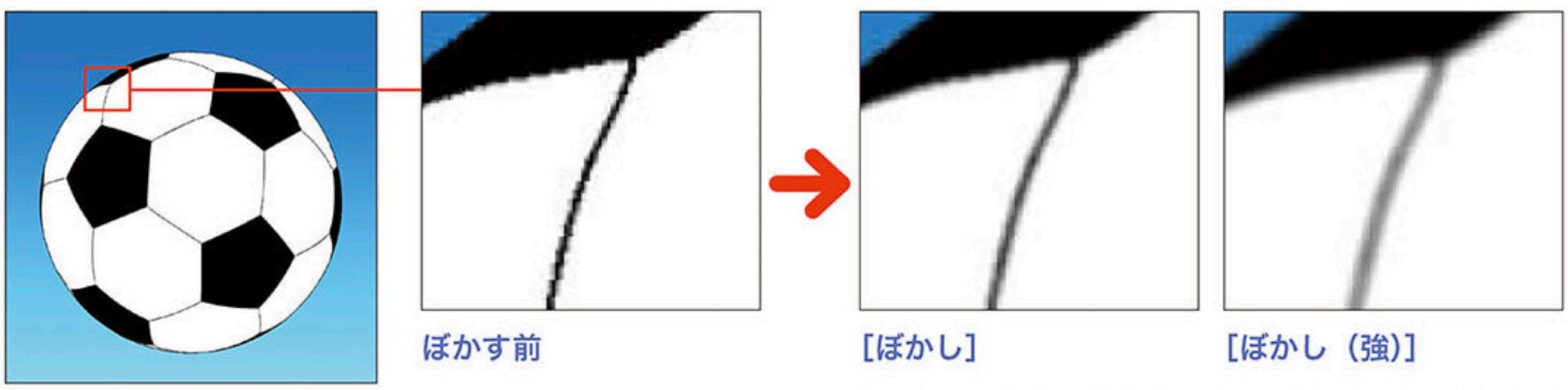


Q 083 画像をぼかしたい

A [フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] などでぼかします。

フィルターでぼかす

[フィルター] メニュー→ [ぼかし] から画像をぼかすフィルターを選択できます。



ぼかす前

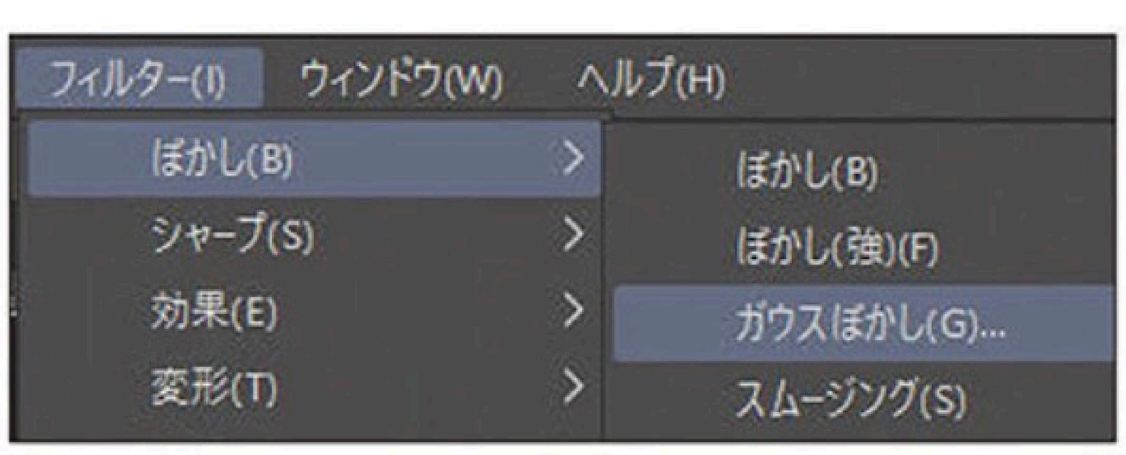
[ぼかし]

[ぼかし (強)]

[ぼかし] は、くっきりとした色の境界をなめらかにぼかします。[ぼかし (強)] はより強くぼかします。

[ガウスぼかし]

デジタルイラストでは、ぼかす度合いを調整できるため [ガウスぼかし] がよく使われます。特に強くぼかしたいときは、[ガウスぼかし] がおすすめです。



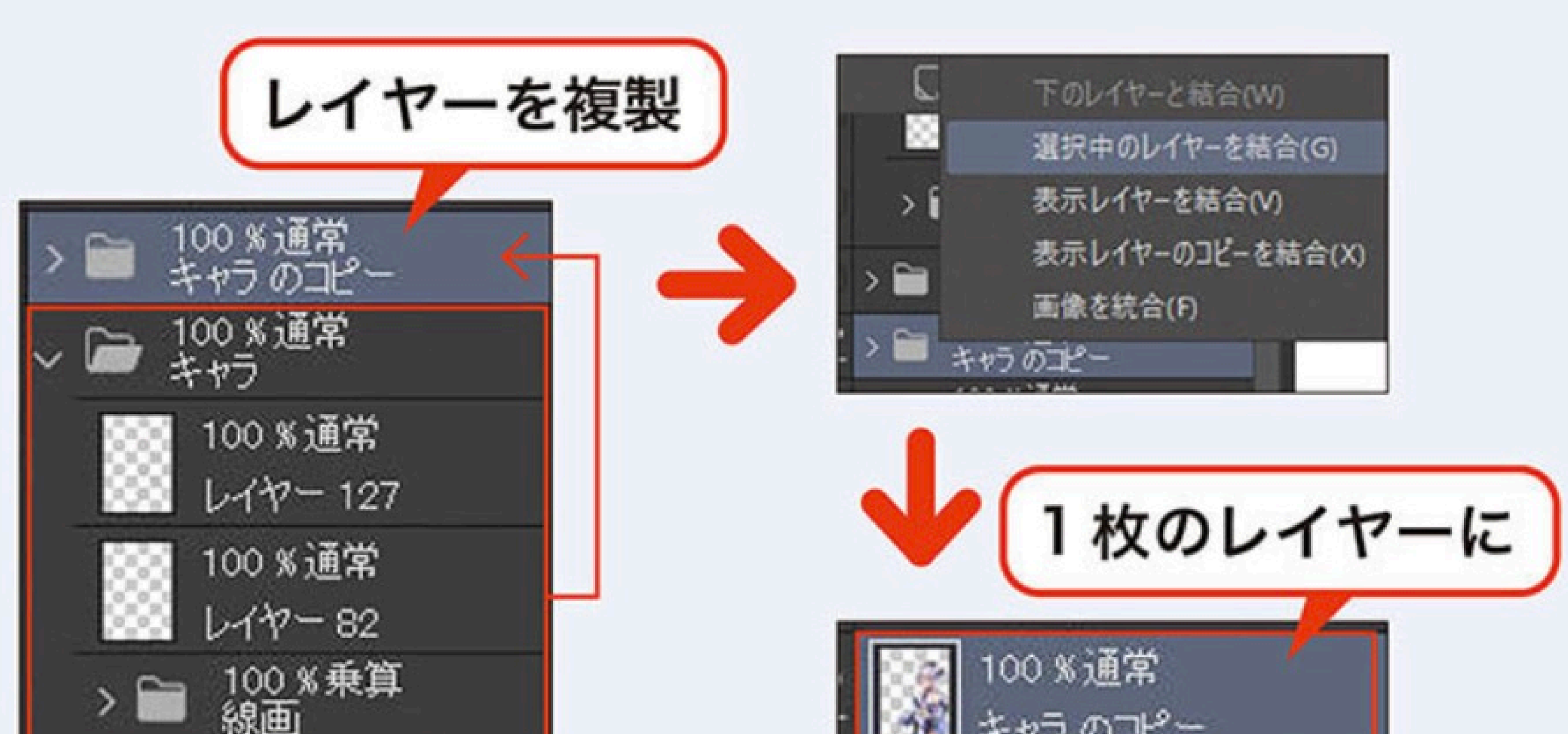
[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] で実行できます。



[ぼかす範囲]
[ぼかす範囲] を調整してぼかす強さを決めます。

TIPS フィルターをかけるレイヤー

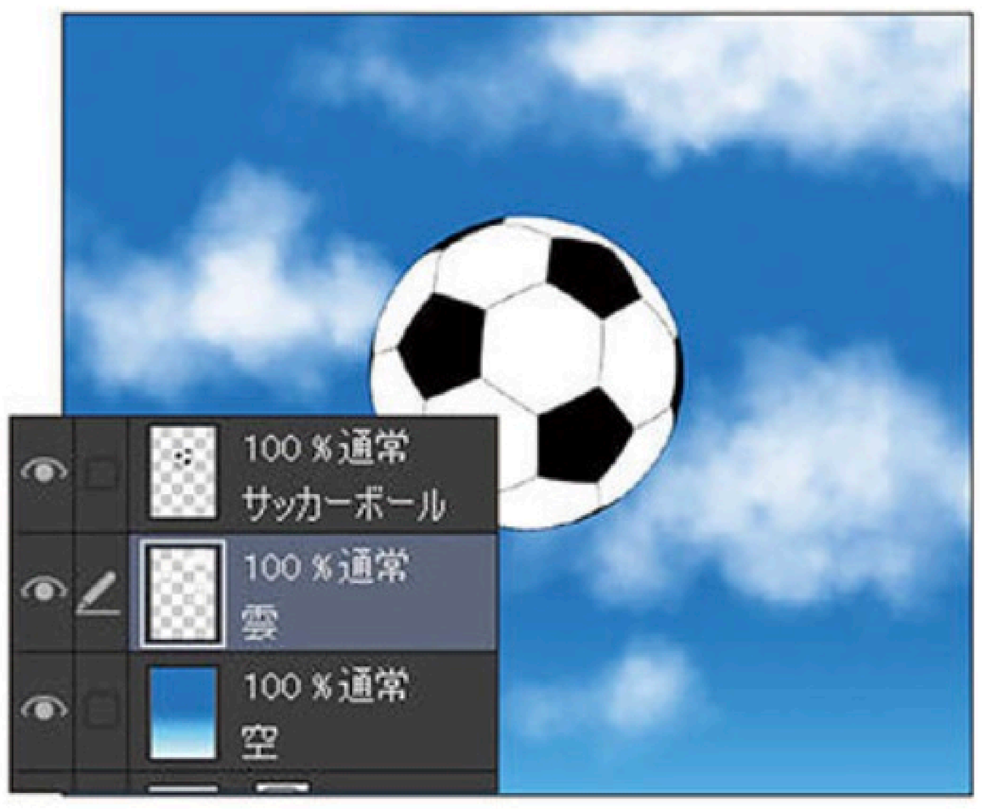
フィルターは 1 枚のレイヤーにしかかけることができません。1 度フィルターをかけて保存すると、前の状態には戻せないため、フィルターをかけるときは、[レイヤーを複製] でフィルターを適用するためのレイヤーを作ると安心です。
複数のレイヤーにフィルターをかけたいときは、対象になるレイヤーをすべて複製し [選択中のレイヤーを結合] で 1 枚にまとめるとよいでしょう。



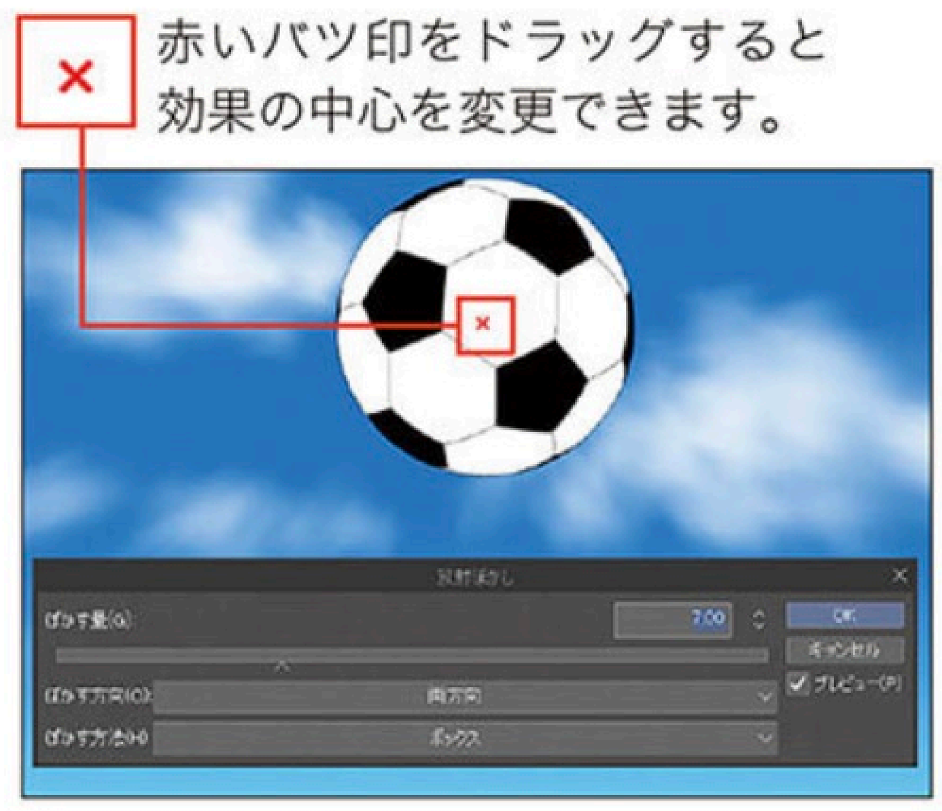
レイヤーが多いときはレイヤーフォルダーにまとめてから複製すると管理しやすいです。

［放射ぼかし］

［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［放射ぼかし］は同心円状に画像をぼかすフィルターです。［放射ぼかし］をかけると、手前から奥にかけて動いているような印象がでます。



❶フィルターをかけたいレイヤーを選びます。雲を描いたレイヤーに［放射ぼかし］をかけます。



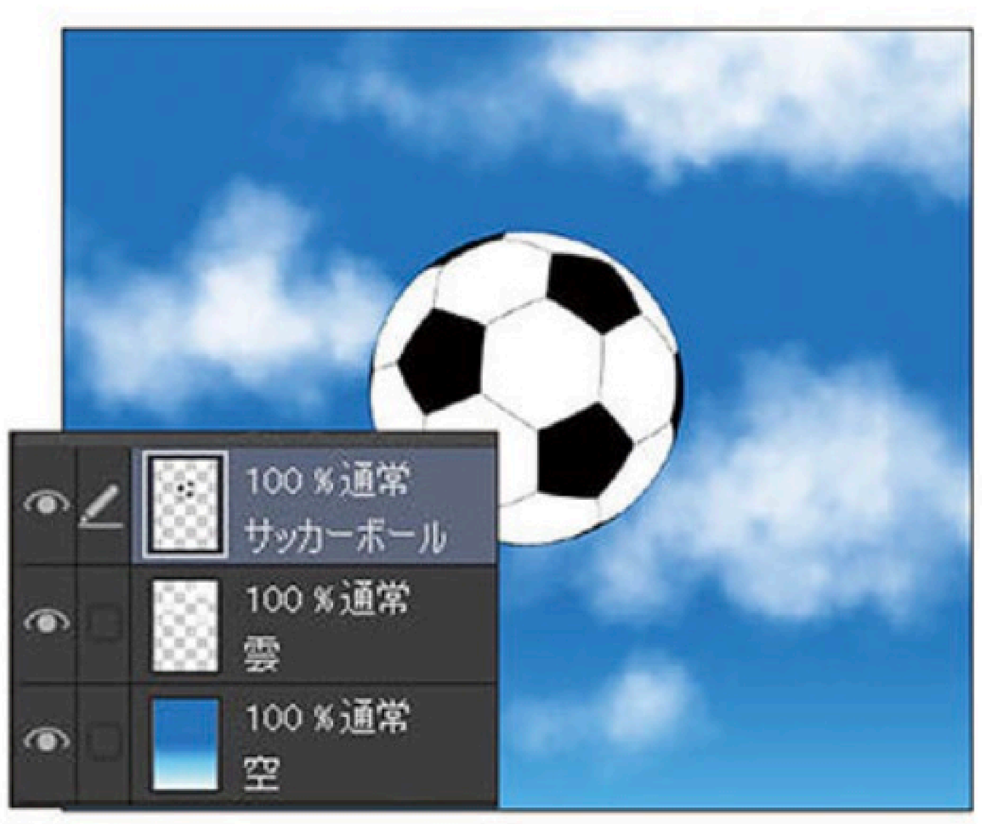
❷［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［放射ぼかし］を選択するとダイアログが開きます。プレビューを見ながら［ぼかす量］を調整します。



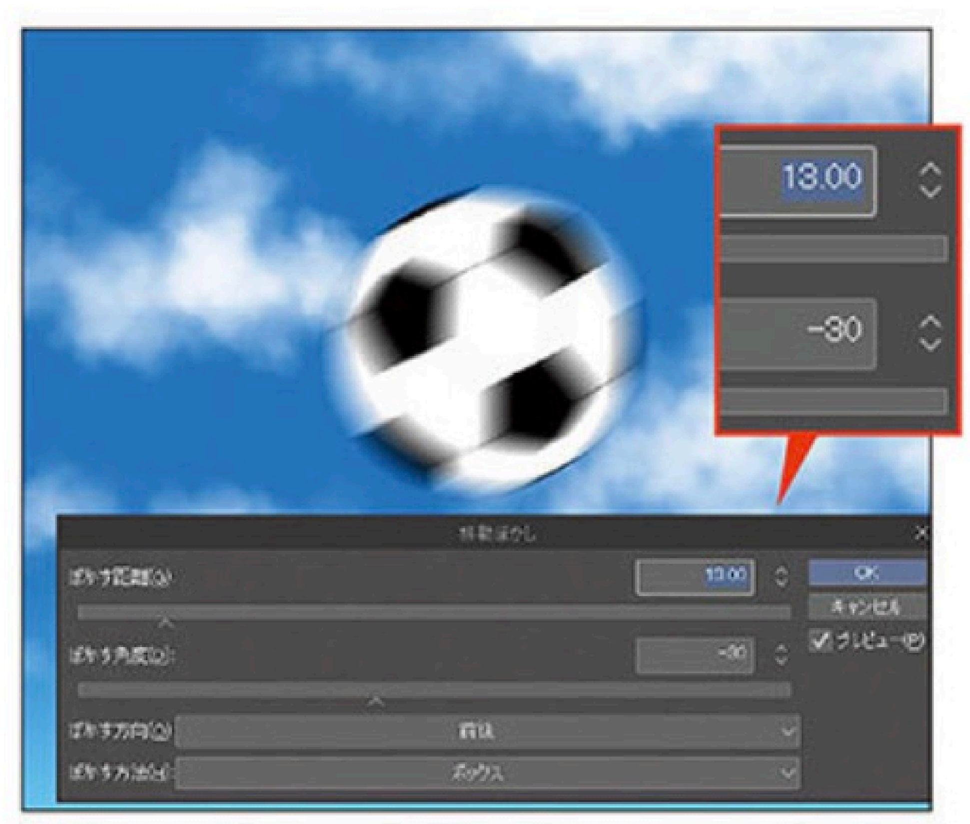
❸雲を放射状にぼかすことができました。

［移動ぼかし］

［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［移動ぼかし］は一定の方向に画像をぼかすフィルターです。



❶フィルターをかけたいレイヤーを選びます。ボールを描いたレイヤーに［移動ぼかし］をかけます。



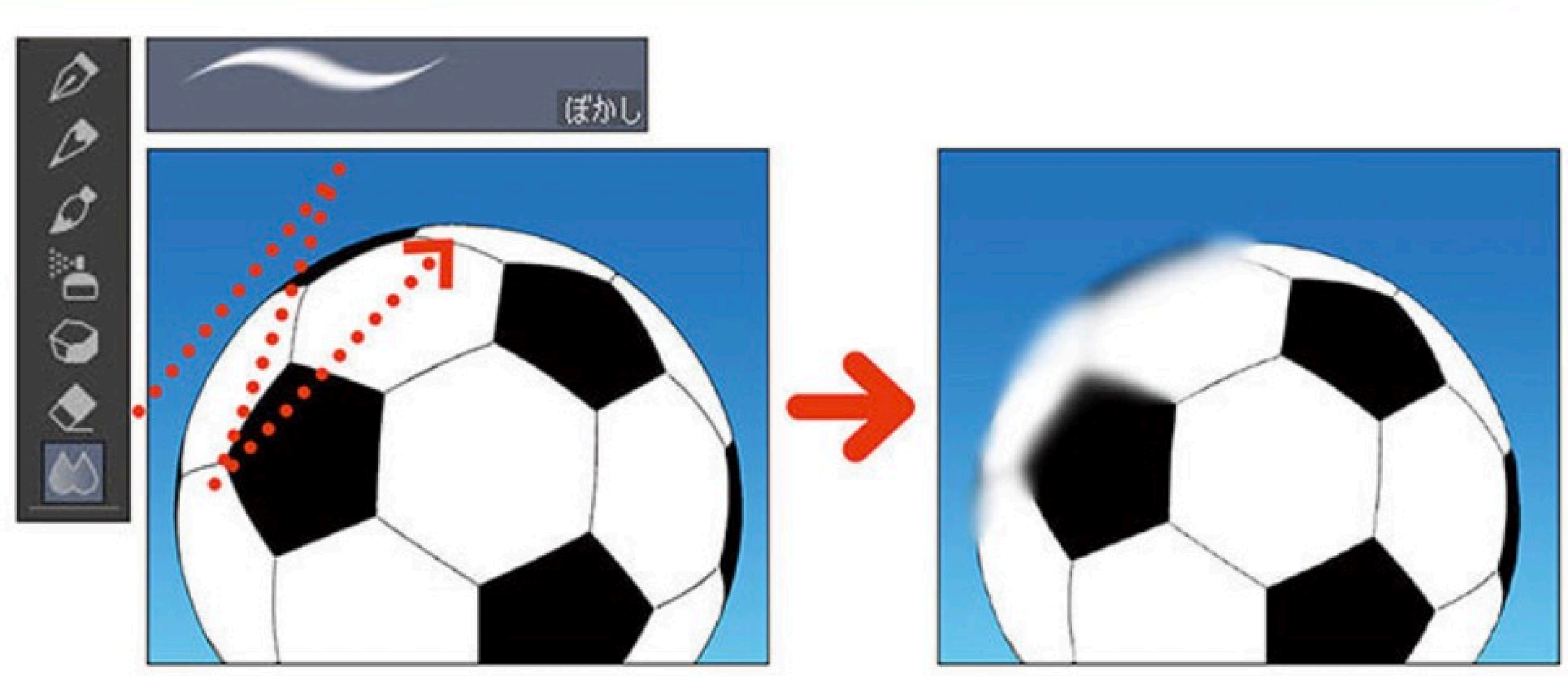
❷［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［移動ぼかし］を選択するとダイアログが開きます。プレビューを見ながら［ぼかす距離］と［ぼかす角度］を調整します。



❸動いているボールがブレて見えるようにぼかしました。

ツールでぼかす

［色混ぜ］ツール→［ぼかし］はブラシを動かした箇所をぼかします。細かい部分をぼかすときに使えます。

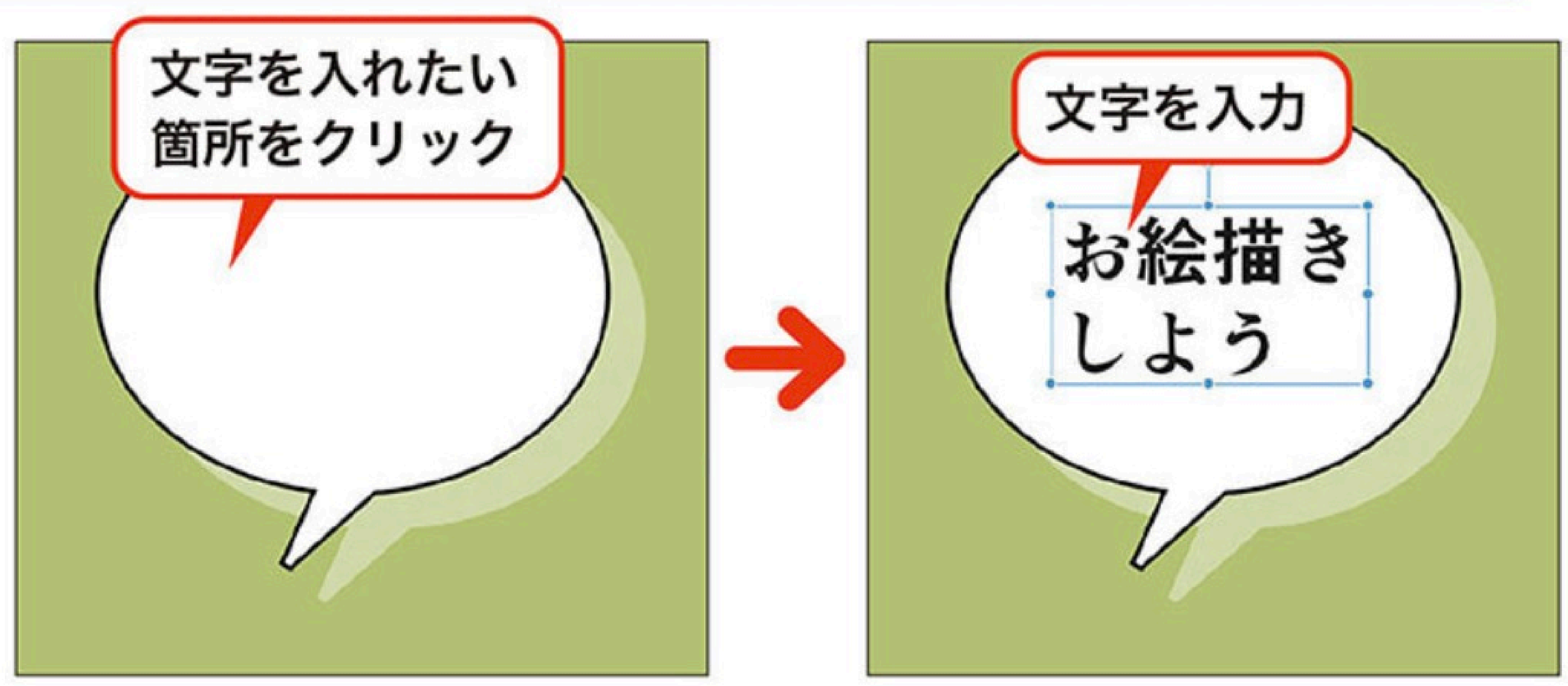


Q 084 文字を入力したい

A ［テキスト］ツールを使います。

● ［テキスト］ツールの使い方

［テキスト］ツールは、キャンバスの好きな場所に文字を入力できます。文字の大きさやフォントなどは［ツールプロパティ］パレットで決めます。







テキストレイヤー

［テキスト］ツールで文字を入力すると［レイヤー］パレットにテキストレイヤーが作成されます。



テキストランチャー

文字を打ち込む際に、テキストランチャーが表示されます。文字が入力できたらテキストランチャーの［確定］で入力を確定させます。

❶詳細設定

［サブツール詳細］パレットが開き、行間やルビなど詳細な設定を行えます。

❷確定

打ち込んだ文字を確定します。

❸キャンセル

文字の入力がキャンセルされます。



［レイヤープロパティ］パレット

❶フォント

フォントを選択します。

❷サイズ

文字のサイズを決めます。

❸スタイル

［太字］や［斜体］などのスタイルを設定できます。

❹行揃え

行揃えを選びます。

❺文字方向

［横書き］か［縦書き］かを選びます。

❻テキストの色

［メインカラー］［サブカラー］［ユーザーカラー］より選びます。［ユーザーカラー］は文字用に色を指定できる設定です。



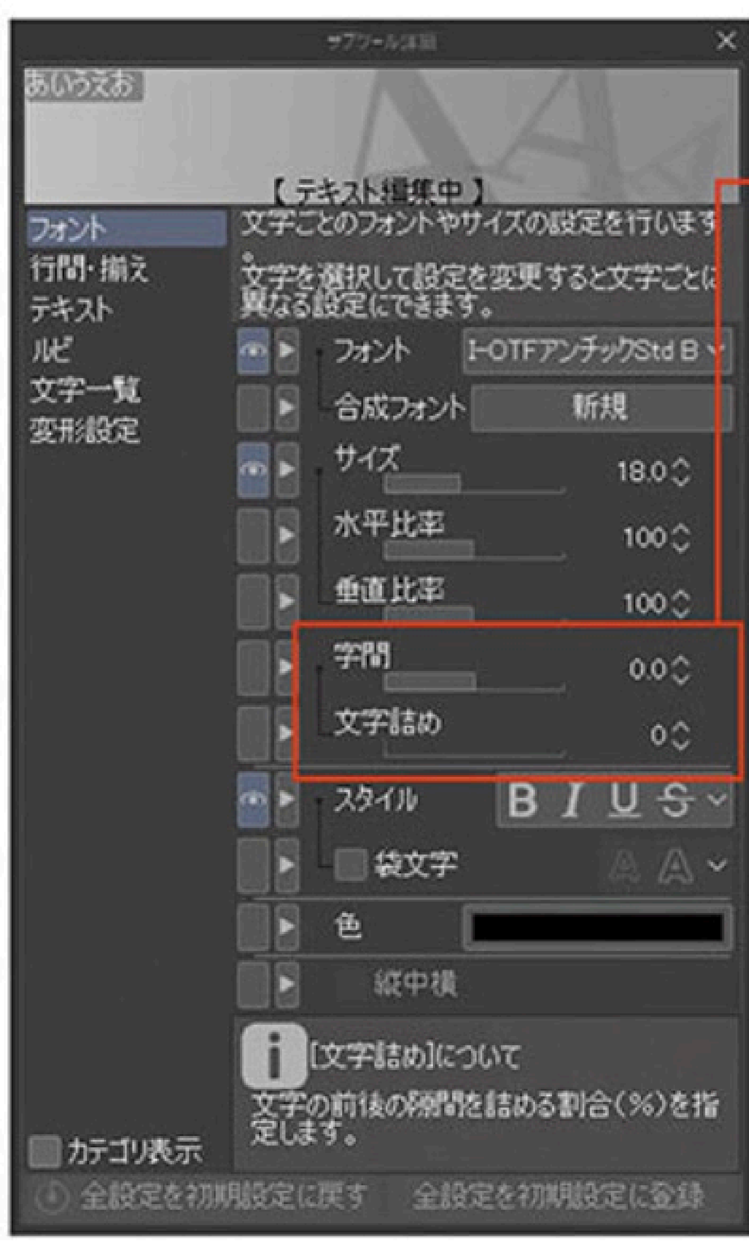
をクリックするとメニューが開きます。［ユーザーカラーを選択］を選ぶと［ユーザーカラー］の色を設定できます。

Q 085 字間や行間を調整したい

A [サブツール詳細］パレットから字間や行間を設定できます。

字間の設定

［テキスト］ツールで文字列を選択し、［サブツール詳細］パレット→［フォント］カテゴリにある［字間］で、文字の間隔を調整することができます。また［文字詰め］も文字の間隔を調整する設定です。



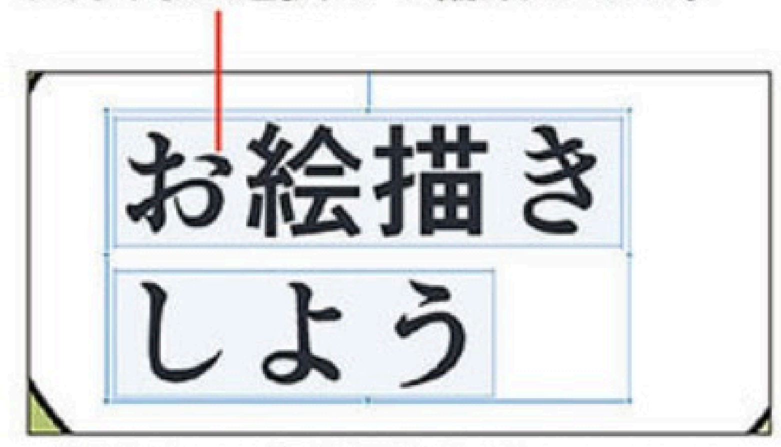
［サブツール詳細］パレット



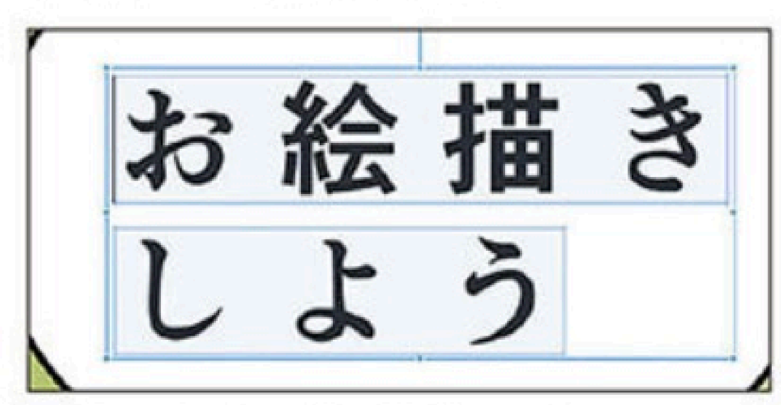
❶字間
次の文字との間隔を設定します。数値は文字の単位である pt か Q で表されます。単位は環境設定で変更できます（→ P.106）。

❷文字詰め
文字の前後のすき間を詰める割合（%）を設定できます。

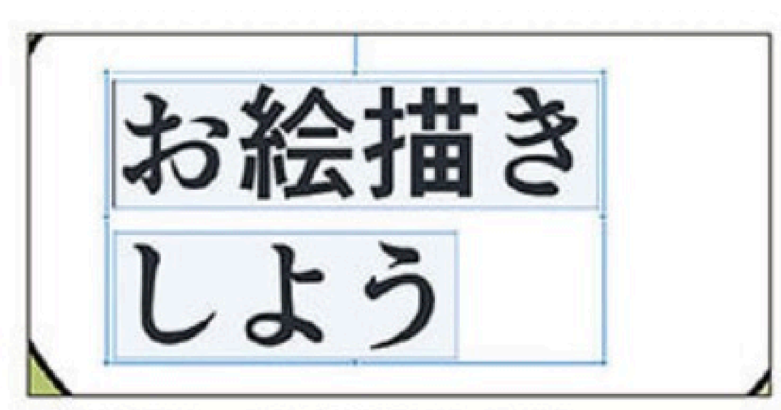
文字列を選択して編集します。



字間 0　文字詰め 0



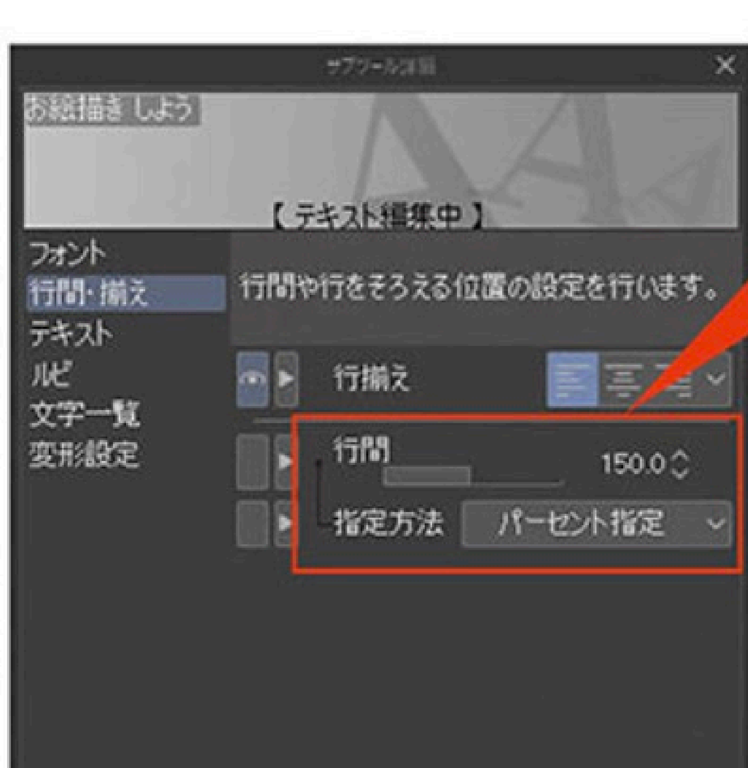
字間 5.0　文字詰め 0



字間 0　文字詰め 25

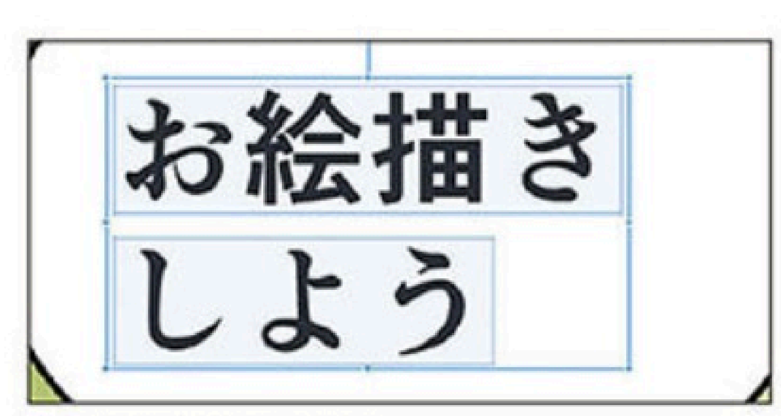
行間の設定

［サブツール詳細］パレット→［行間・揃え］カテゴリにある［行間］からは行の間隔を設定できます。

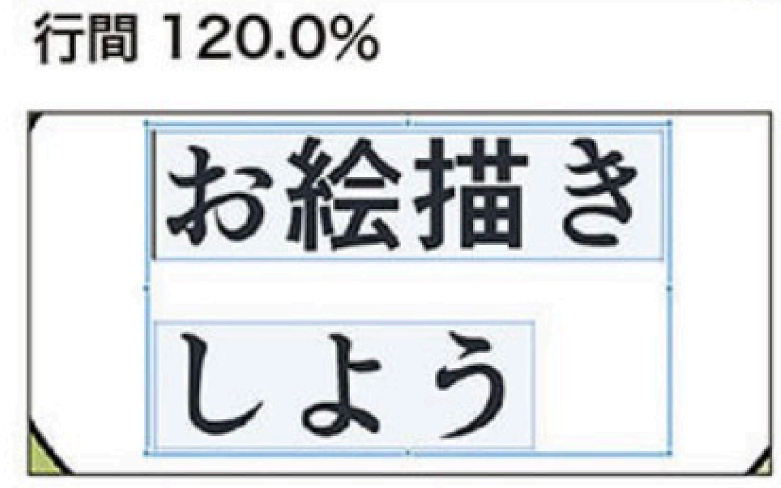




［指定方法］で［長さ指定］を選択すると、行間を長さで指定します。［パーセント指定］は行間を割合（%）で指定します。



行間 120.0%



行間 150.0%

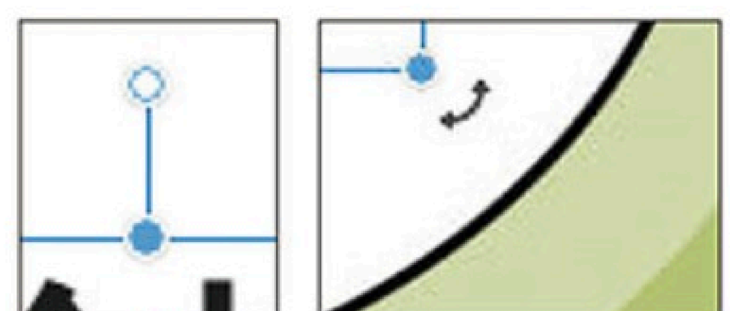
Q 086 文字を変形したい

A ハンドルで変形できるほか、［編集］メニュー→［変形］→［平行ゆがみ］なども可能です。

ハンドルで拡大・縮小・回転

［テキスト］ツールで文字を入力するときや、［オブジェクト］で文字を選択したときに、ハンドルを操作することで移動や変形が可能になります。

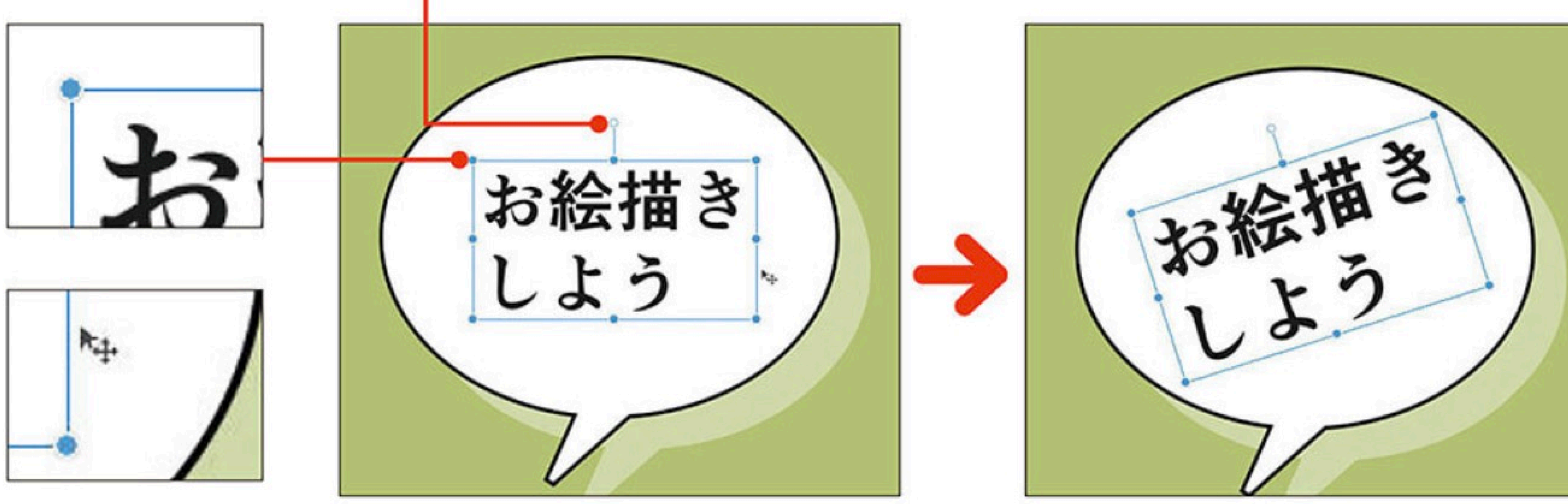




回転
上部のハンドル◯をドラッグするか、ハンドルの角辺りでカーソルが↪に表示されたときにドラッグすると回転できます。

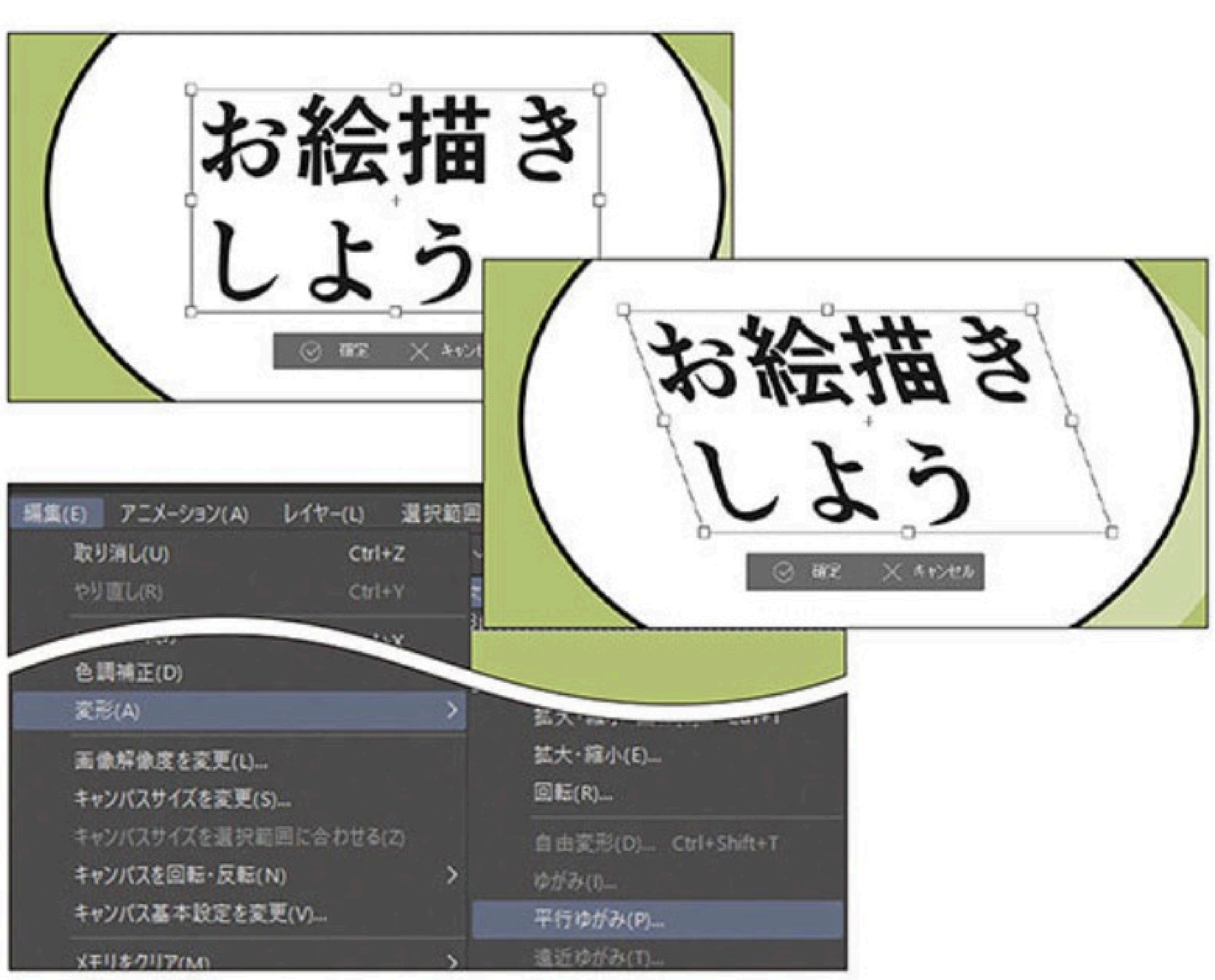
拡大・縮小
四隅の●をドラッグで拡大・縮小できます。

移動
ハンドルの周りで✥が表示された部分をドラッグすると移動できます。



［編集］メニューより変形

［オブジェクト］で文字を選択し［編集］メニュー→［変形］より［拡大・縮小・回転］や［平行ゆがみ］などの変形をさせることができます。



TIPS できない加工はラスタライズ

テキストレイヤーは、一部の変形コマンドや［ぼかし］などのフィルター加工ができません。テキストレイヤーではできない加工を行いたい場合は、ラスタライズ（→ P.47）するのが基本です。



ラスタライズするとフォントや文字サイズなどの情報は失われるため、ラスタライズ前にテキストレイヤーを複製してバックアップをとると安心です。

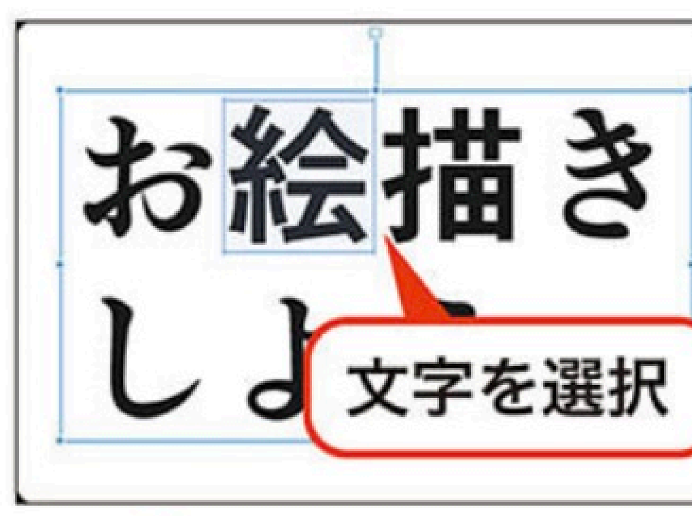
Q 087 ルビを振りたい

A ルビを振る作業は、[サブツール詳細] パレットで行います。

[ルビ設定]

[テキスト]ツールで文字列を選択し、[サブツール詳細]パレット→[ルビ]カテゴリにある[ルビ設定]で、ルビを振ることができます。





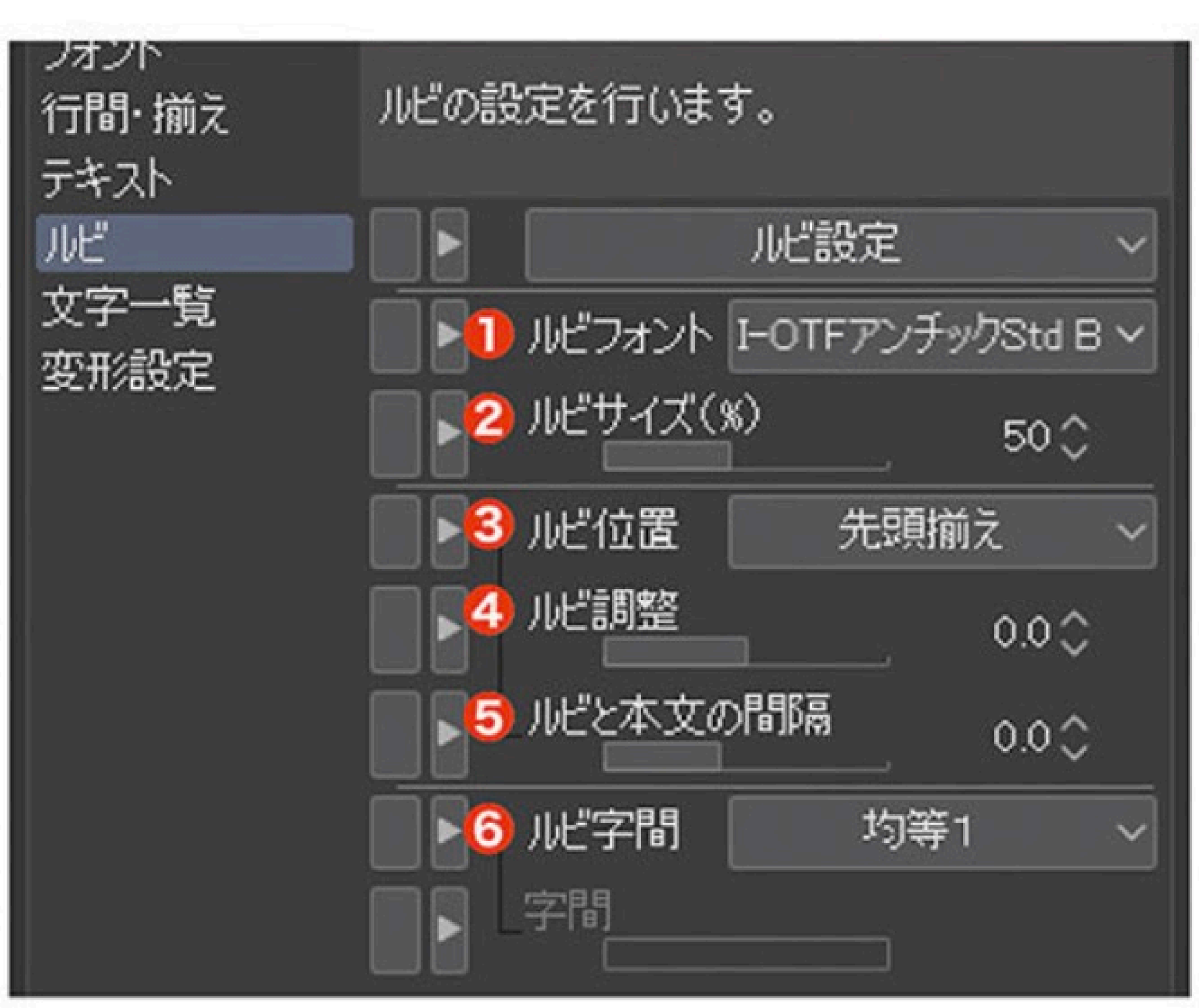


ルビを入れる流れ

ルビを入れたい文字を[テキスト]ツールで選択し、[サブツール詳細]パレットの[ルビ]カテゴリにある[ルビ設定]をクリック。表示された[ルビ文字列]にルビを入力します。

ルビの設定

[サブツール詳細] パレット→ [ルビ] カテゴリでは、ルビの大きさや位置などを調整できます。



❶ルビフォント

フォントを設定します。

❷ルビサイズ

ルビのサイズを親文字に対する割合(%)で設定します。

❸ルビ位置

[先頭揃え][中央揃え][末尾揃え]からルビの位置を設定します。

❹ルビ調整

ルビの位置を設定します。

❺ルビと本文の間隔

ルビと本文の間隔を設定します。

❻ルビ字間

ルビの字間を設定します。[均等1][均等2][均等3]はルビの字間が均等になります。[自由]を選択すると[字間]でルビ字間の値を設定できるようになります。



均等1　均等2　均等3



Q 088 使うフォントだけを表示させたい

A フォントリストを設定することで使いたいフォントだけを表示できます。

フォントリストを作る

使うフォントだけをフォントリストとして[ツールプロパティ]パレットに登録できます。



❶クリックしてフォントを選択するメニューを表示します。

❷歯車のアイコンをクリックして[フォントリスト設定]ダイアログを表示します。



フォントリストの名称を変更できます。

❸使いたいフォントをクリックしてチェックを入れて[OK]を押します。

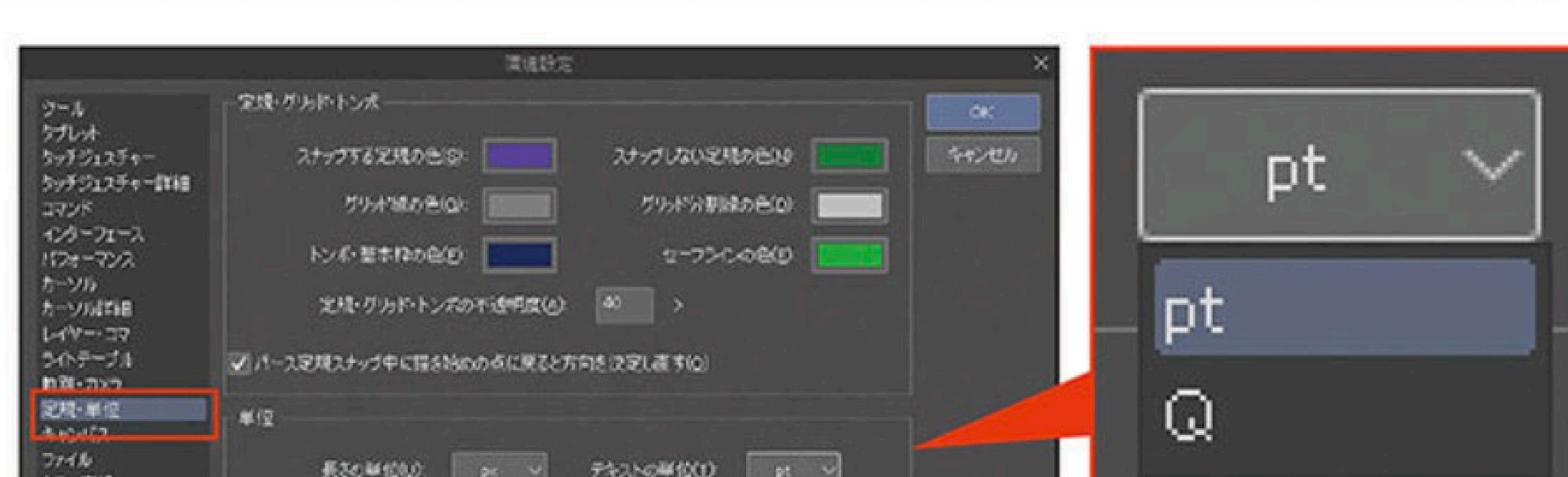
❹[ツールプロパティ]パレットでフォントリストを選べるようになります。

Q 089 文字の単位を変えたい

A [環境設定] から文字の単位を変えることができます。

単位の設定

文字サイズの単位はpt(ポイント)とQ(級)から選ぶことができます。
設定を変えたいときは、[ファイル](macOS／iPad版では[CLIP STUDIO PAINT])メニュー→[環境設定]でダイアログを開き、[定規・単位]より[テキストの単位]を選択します。

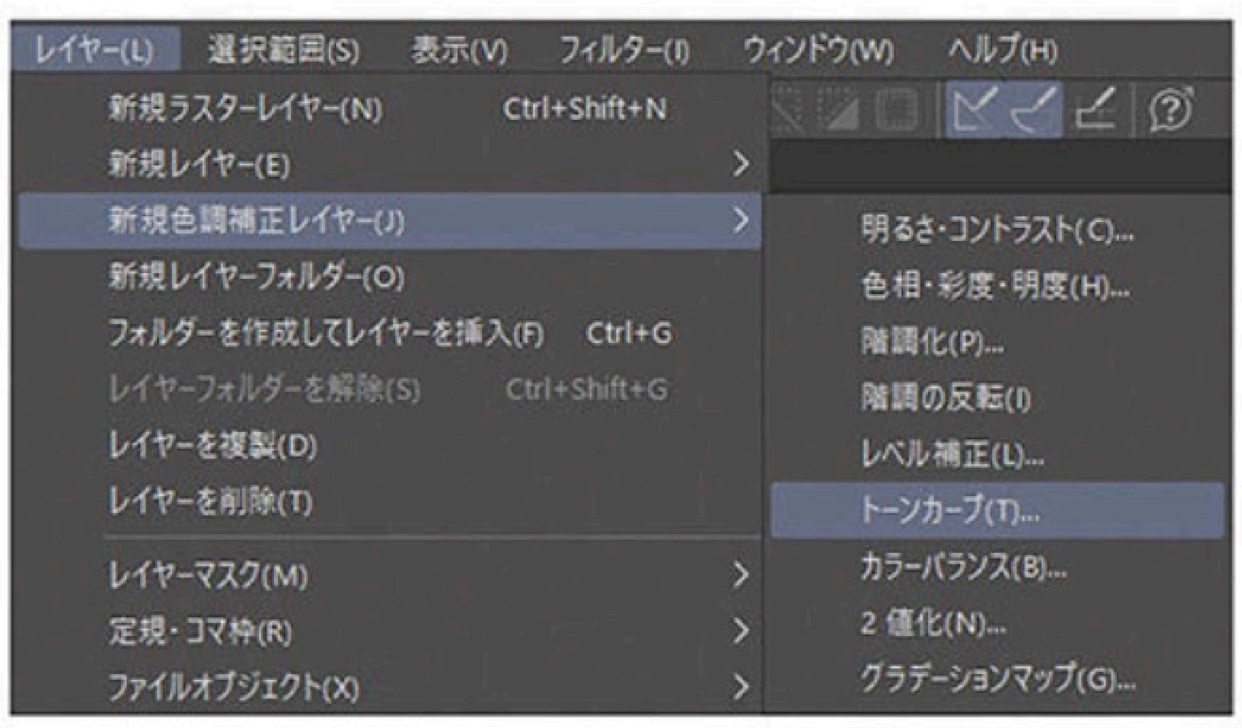


Q 090 複数のレイヤーに色調補正したい

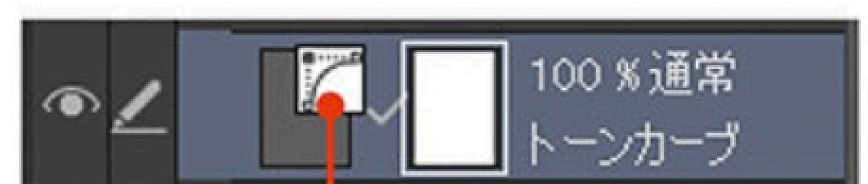
A 色調補正レイヤーを使って複数のレイヤーに色調補正します。

色調補正レイヤー

色調補正とは画像の色みを調整する機能です。色調補正の方法は２通りあり、［編集］メニュー→［色調補正］から行う方法と、色調補正レイヤーを作成する方法があります。
色調補正レイヤーは、複数のレイヤーに対して色調補正をかけることが可能なうえ、後で設定値を変えることもできます。



［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］よりさまざまな色調補正のタイプを選ぶことができます。



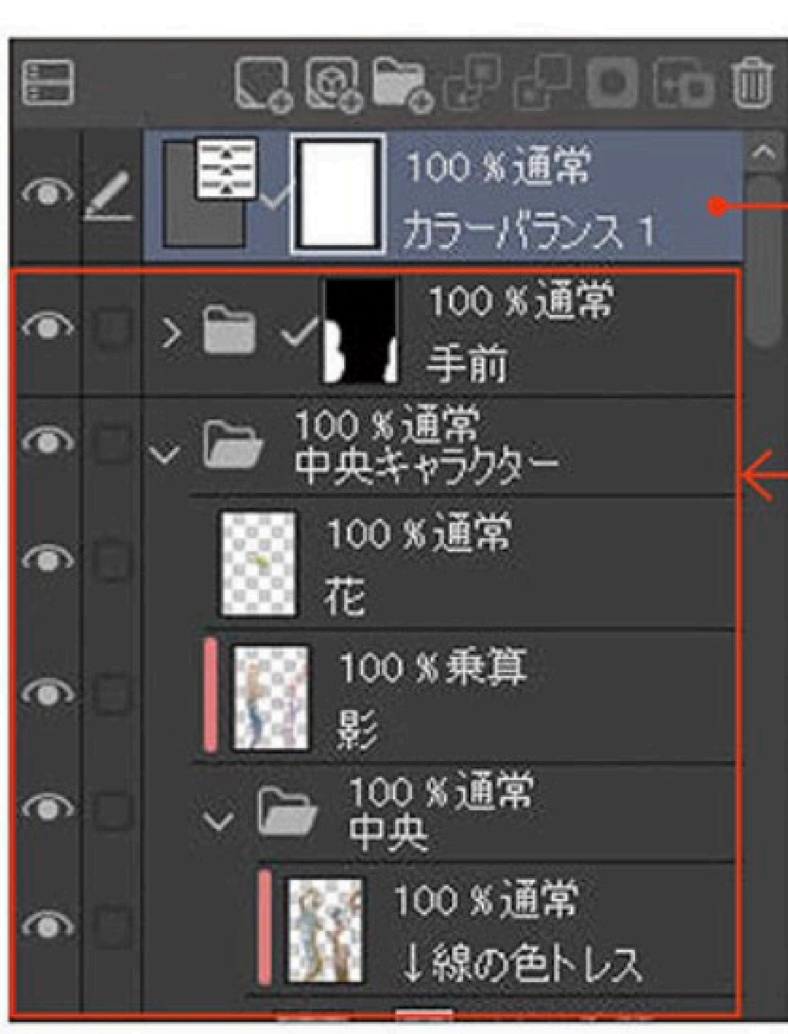
色調補正レイヤーのアイコンをダブルクリックすると設定をやり直せます。

TIPS ［編集］メニューから色調補正

［編集］レイヤー→［色調補正］より行う色調補正は、１つのレイヤーしか対象にできず、やり直しもできないので注意しましょう。

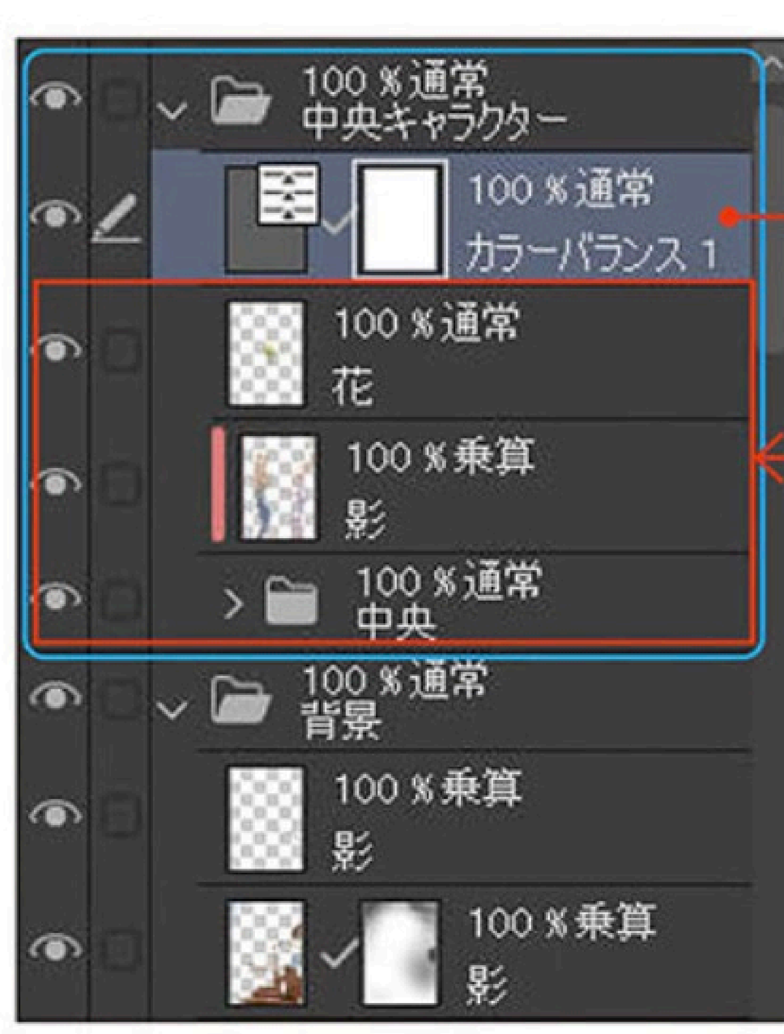
色調補正レイヤーの範囲

色調補正レイヤーは、［レイヤー］パレットで下にあるレイヤーに対して色調補正します。補正するレイヤーの範囲を限定したい場合は、［下のレイヤーでクリッピング］やレイヤーフォルダーを使います。



下のすべてのレイヤーに

色調補正レイヤーは、下にあるすべてのレイヤーに対して色調補正がかけられます。



レイヤーフォルダーに

レイヤーフォルダーに色調補正レイヤーを作成した場合は、レイヤーフォルダー内のレイヤーにのみ色調補正がかけられます。



クリッピングして補正

１つのレイヤーにのみ色調補正を行いたい場合は、［下のレイヤーでクリッピング］します。

Q 091 色調補正でコントラストを上げたい

A コントラストを調整する色調補正には［明るさ・コントラスト］［レベル補正］［トーンカーブ］があります。

［明るさ・コントラスト］

画像のコントラストとは、色の明るい部分と暗い部分の差のことをいいます。色調補正でコントラストを調整する方法はいくつかあります。
［明るさ・コントラスト］は色の細かい調整はできませんが、シンプルな操作で直感的に明るさやコントラストの調整ができます。




補正なし


明るさ：30
コントラスト：0

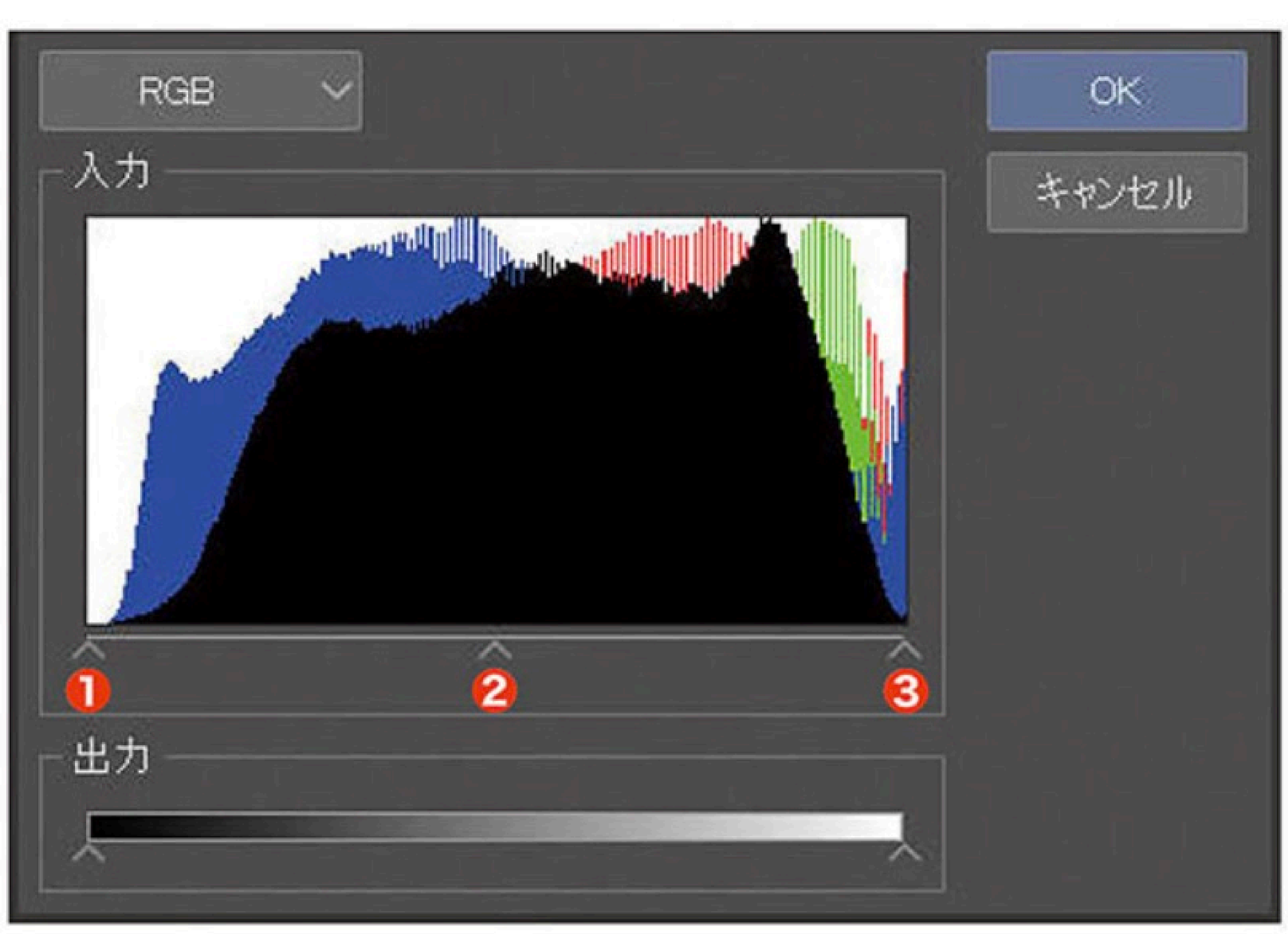

明るさ：0
コントラスト：30

❶明るさ
バーを右にドラッグすると明るくなり、左にドラッグすると暗くなります。

❷コントラスト
バーを右にドラッグするとコントラストが強くなり、左にドラッグするとコントラストが弱くなります。

［レベル補正］

［レベル補正］は、ヒストグラム（山状のグラフ）で明るさやコントラストを調整します。設定するときは［シャドウ入力］［ガンマ入力］［ハイライト入力］などのコントロールポイントを動かします。

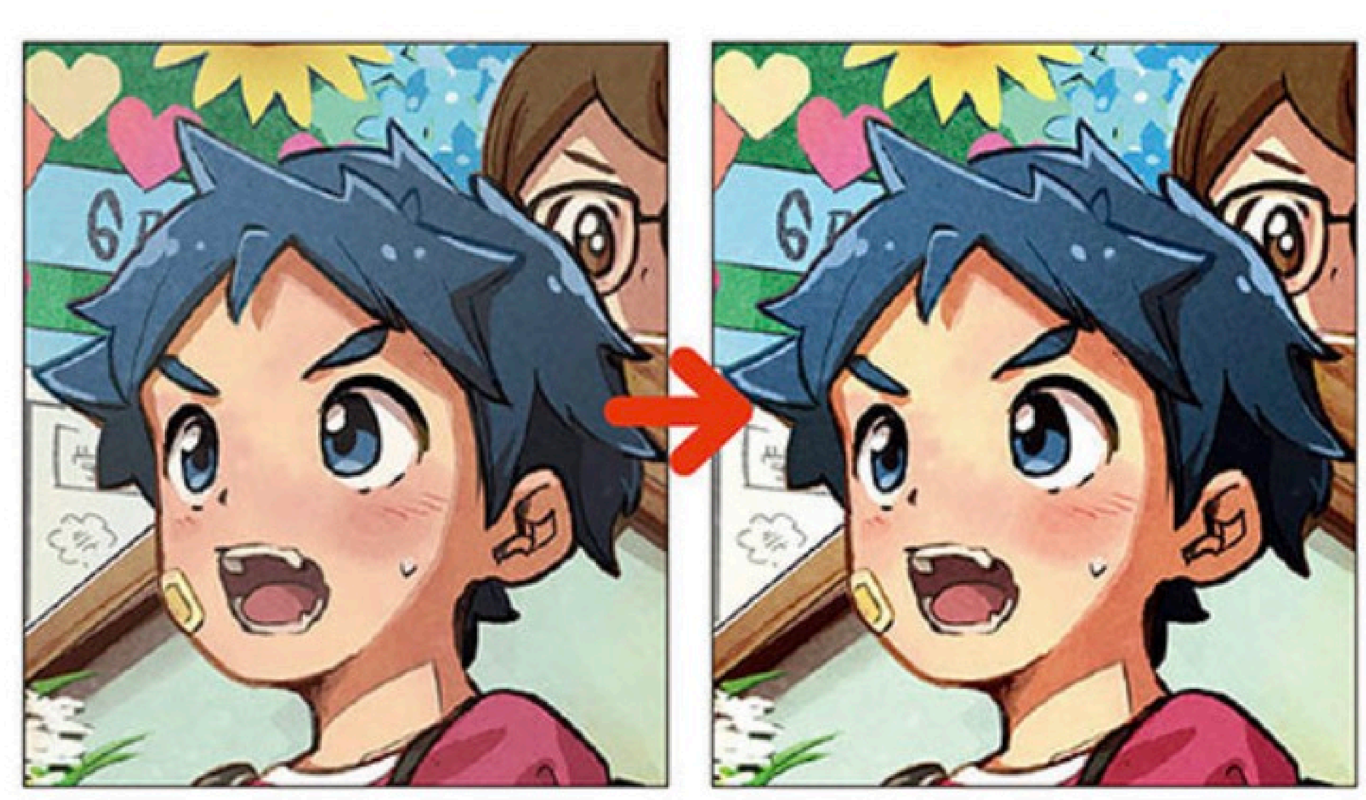


❶シャドウ入力
画像の最も暗い部分を設定します。

❷ガンマ入力
画像の中間の明るさになる部分を設定します。

❸ハイライト入力
画像の最も明るい部分を設定します。

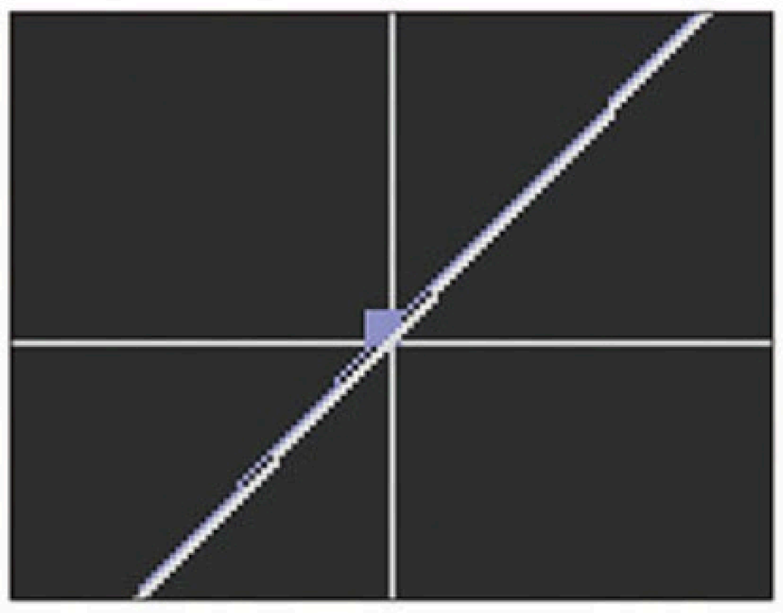




［シャドウ入力］と［ハイライト入力］を近づけるように操作するとコントラストが強くなります。

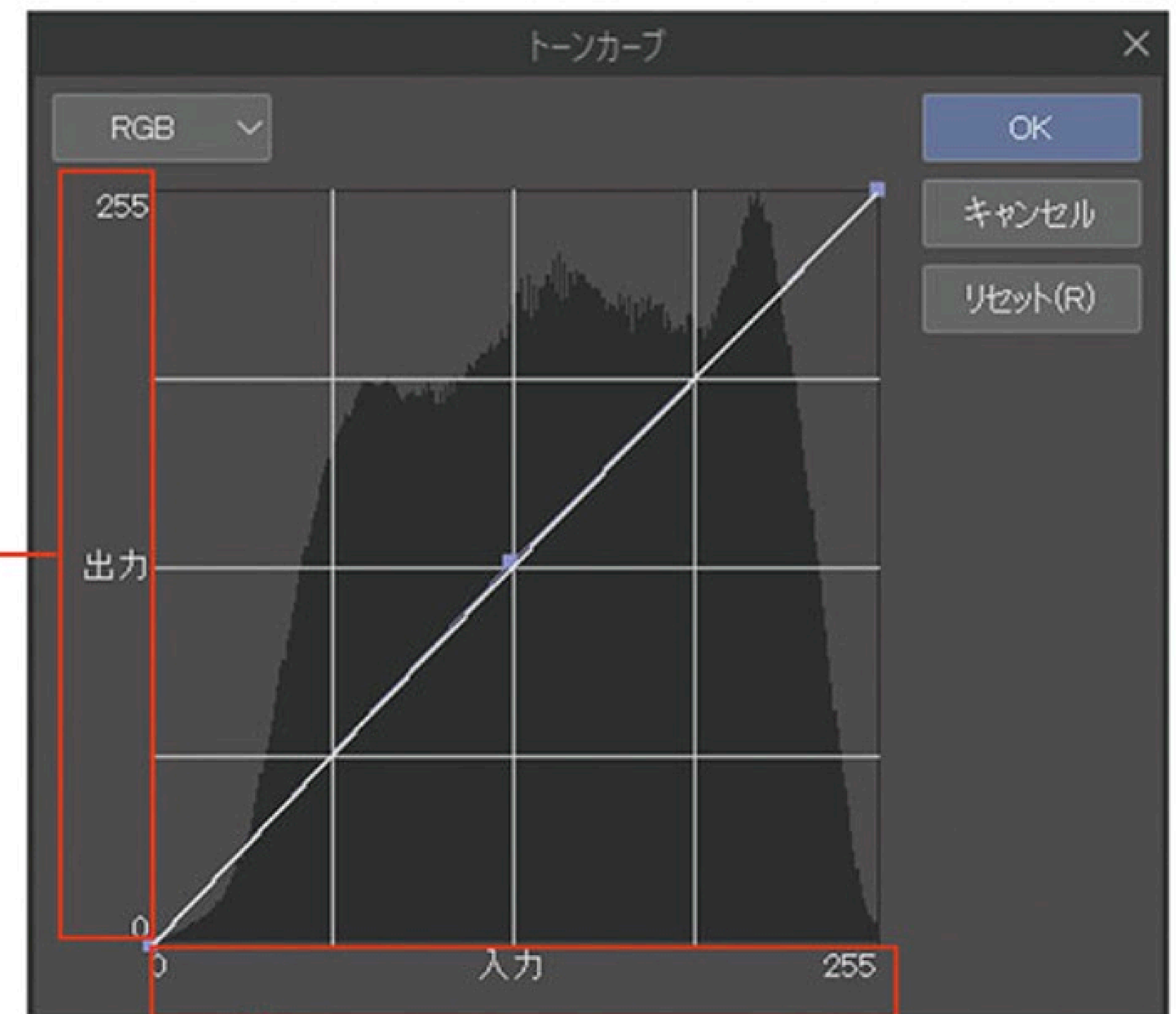
［トーンカーブ］

［トーンカーブ］はグラフを調整して明るさやコントラストを調整する色調補正です。使い方はやや複雑ですが精細な調整が可能です。

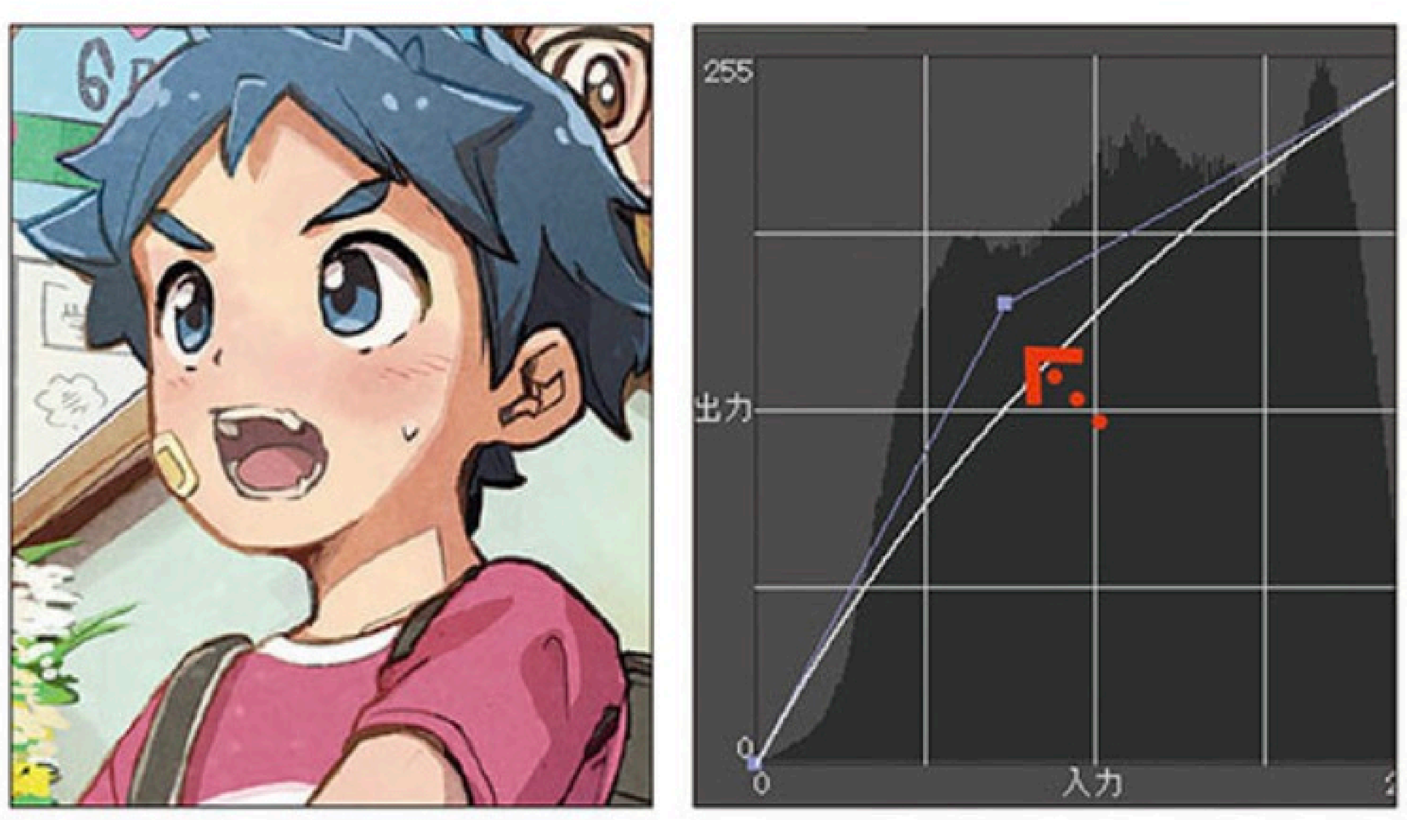


コントロールポイント
グラフの線上でクリックすると■（コントロールポイント）が追加されます。

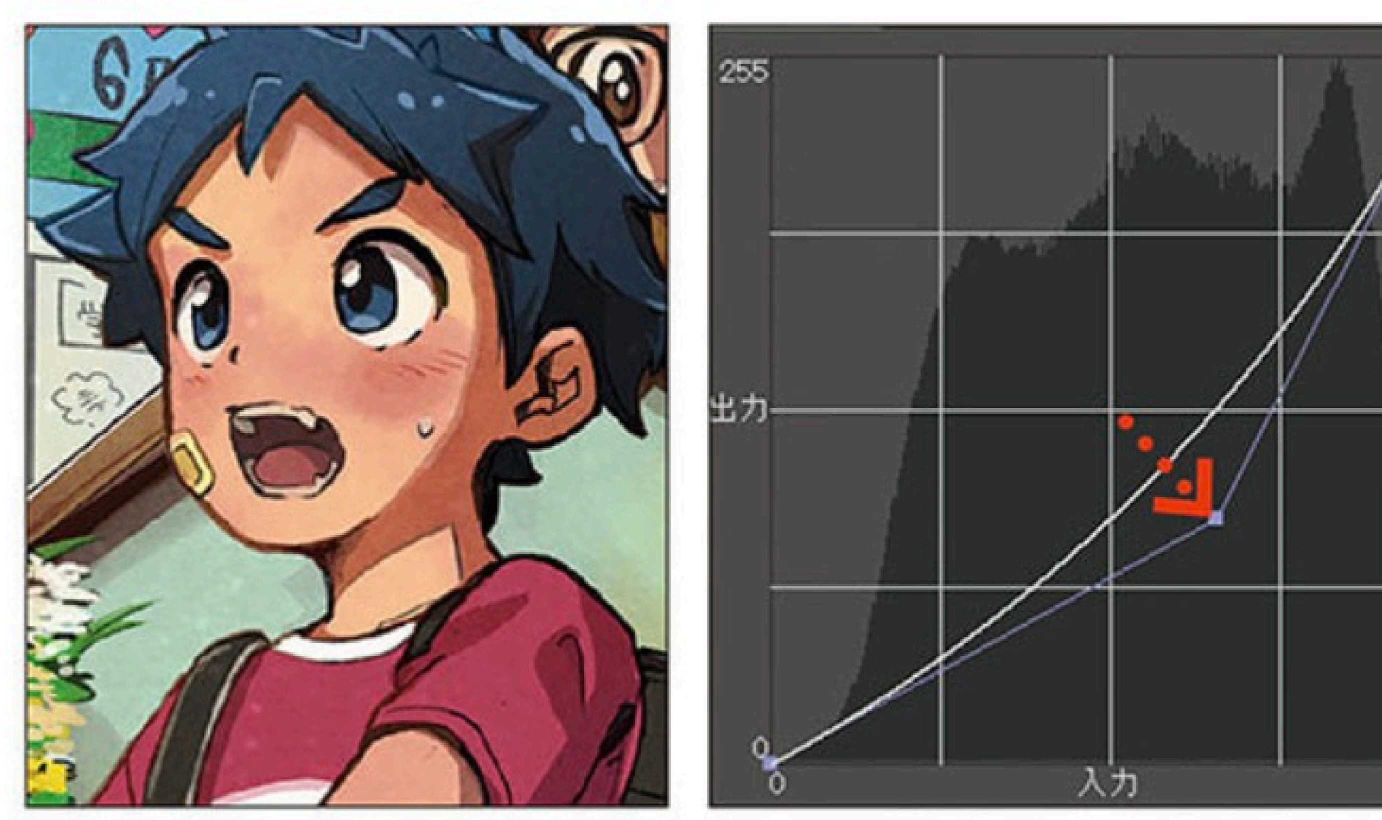
グラフの縦軸（出力）
設定後の明るさの値です。



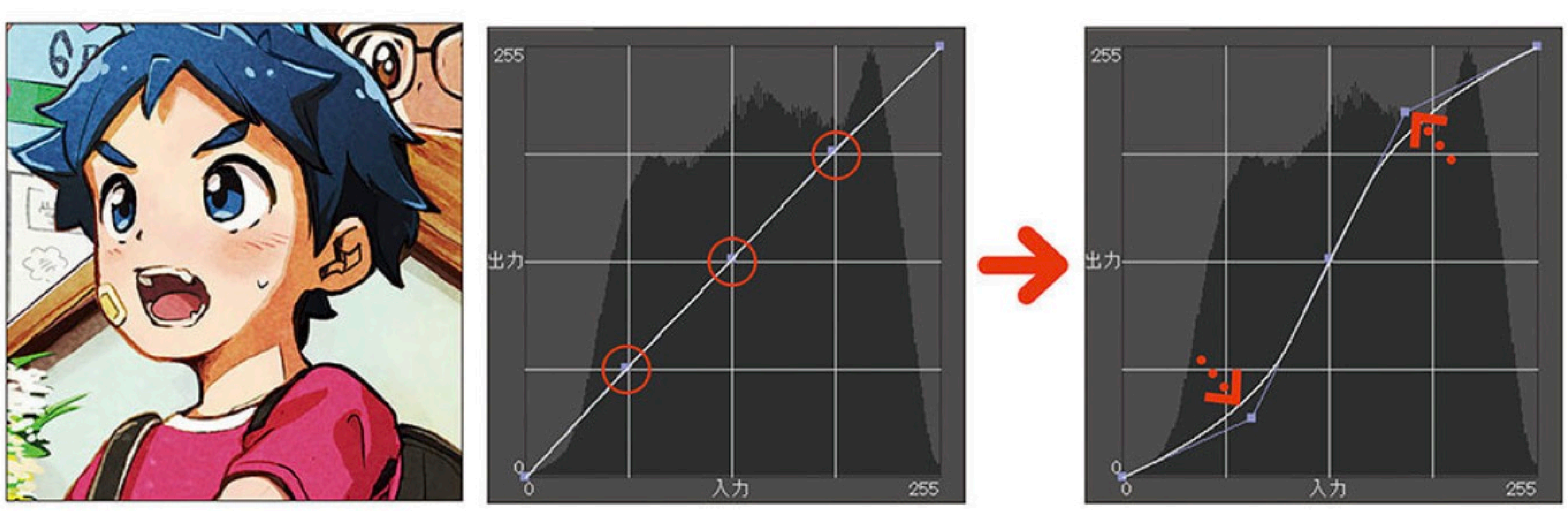
グラフの横軸（入力）
設定前の明るさの値です。



明るく
コントロールポイントを上に動かすと画像が明るくなります。



暗く
コントロールポイントを下に動かすと画像が暗くなります。



コントラストを強く
コントロールポイントを３つ作り、上図のように動かすとコントラストが強くなります。

Q 092 色調補正で色相を変えたい

A ［色相・彩度・明度］や［カラーバランス］で色調補正します。

色相を変える色調補正

赤を青くしたり、黄色を紫にしたりというような色相の調整は、［色相・彩度・明度］や［カラーバランス］でできます。［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］より選択できます。

［色相］のスライダーをドラッグすると色相が変化します。

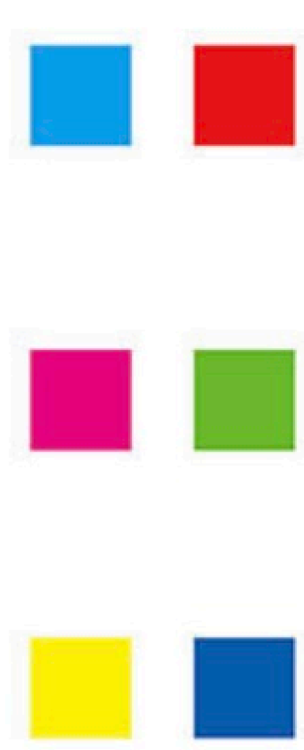




色相・彩度・明度
［色相］［彩度］［明度］の各スライダーを調整して色調補正します。



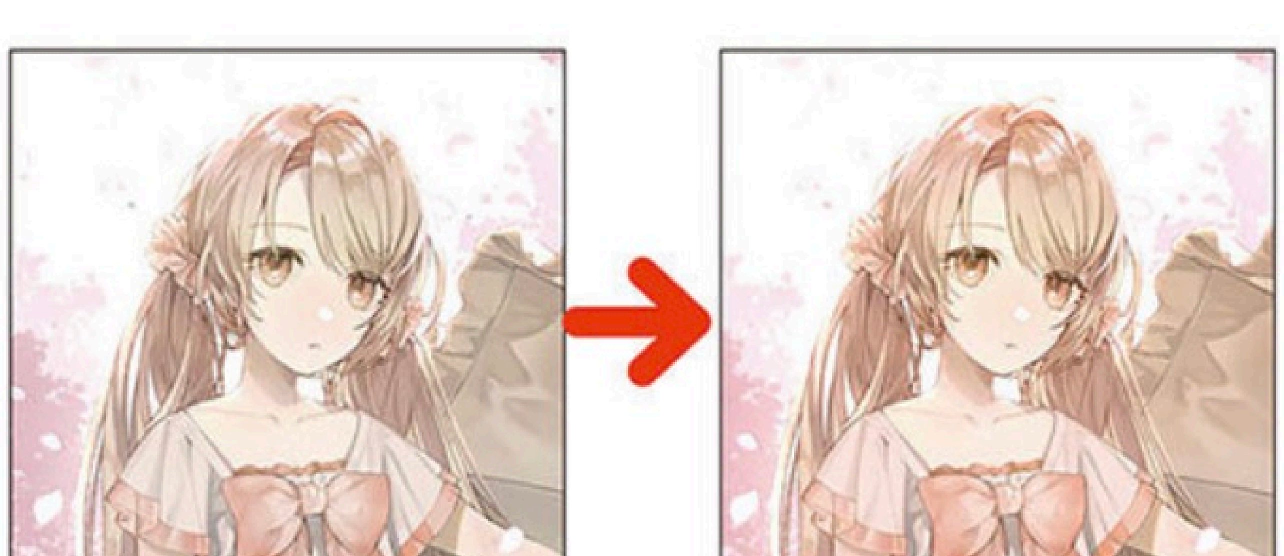
カラーバランス
RGB それぞれの色のバランスを調整して色みを設定することができます。



❶シアン／レッド
スライダーを右に動かすほどレッドが強く、左に動かすほどシアンが強くなります。

❷マゼンタ／グリーン
スライダーを右に動かすほどグリーンが強く、左に動かすほどマゼンタが強くなります。

❸イエロー／ブルー
スライダーを右に動かすほどブルーが強く、左に動かすほどイエローが強くなります。



❶0❷0❸0　❶9❷0❸-8

カラーレベル
各スライダーの値が表示されます。



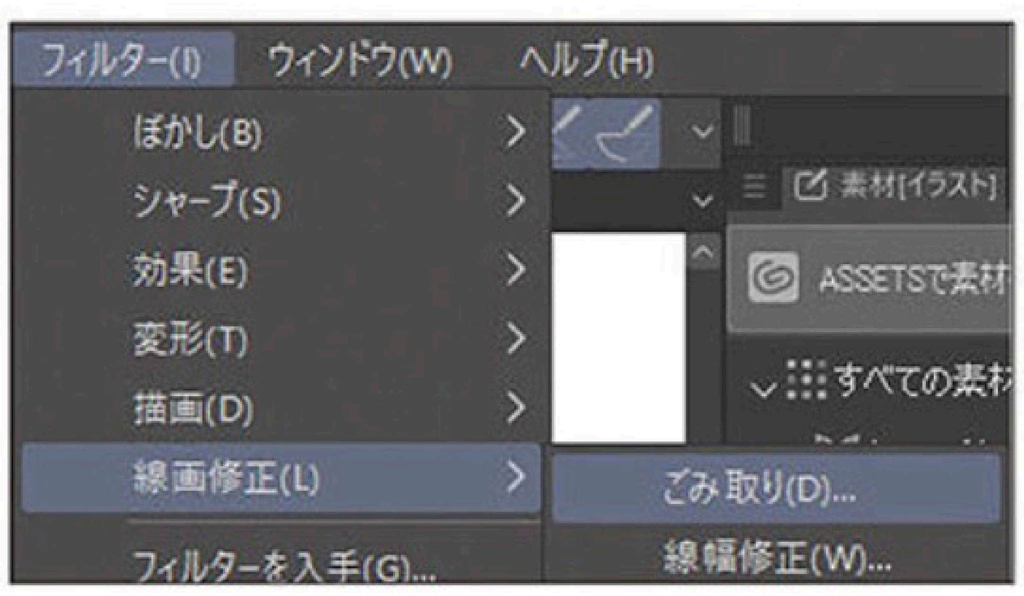
シアン／レッドの値
マゼンタ／グリーンの値
イエロー／ブルーの値

Q 093 画像のごみを取り除きたい

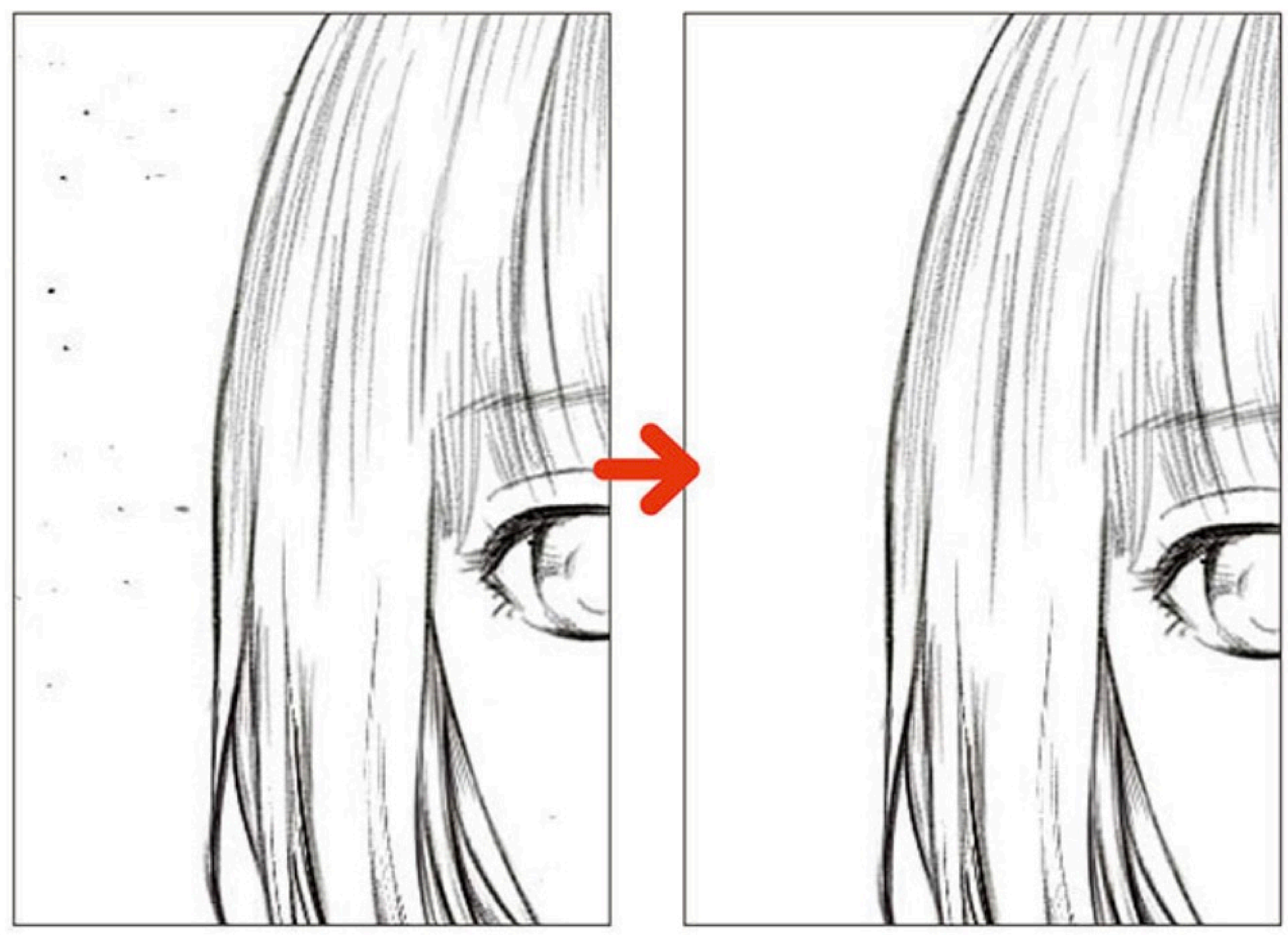
A [ごみ取り] フィルターや [ごみ取り] サブツールで消せます。

簡単にごみを消す機能

消し残しやスキャンした際の汚れなど、画像に出た小さな点（ごみ）は、フィルターやツールで消すことができます。



[ごみ取り] フィルター
[フィルター] メニュー→[線画修正]→[ごみ取り]は、画像全体のごみを除去してくれるフィルターです。





ごみのサイズ
ごみを検知する際に、ごみとして認識する最大サイズを指定します。

ごみの処理方法

モードを変えることでごみの処理方法を設定することができます。

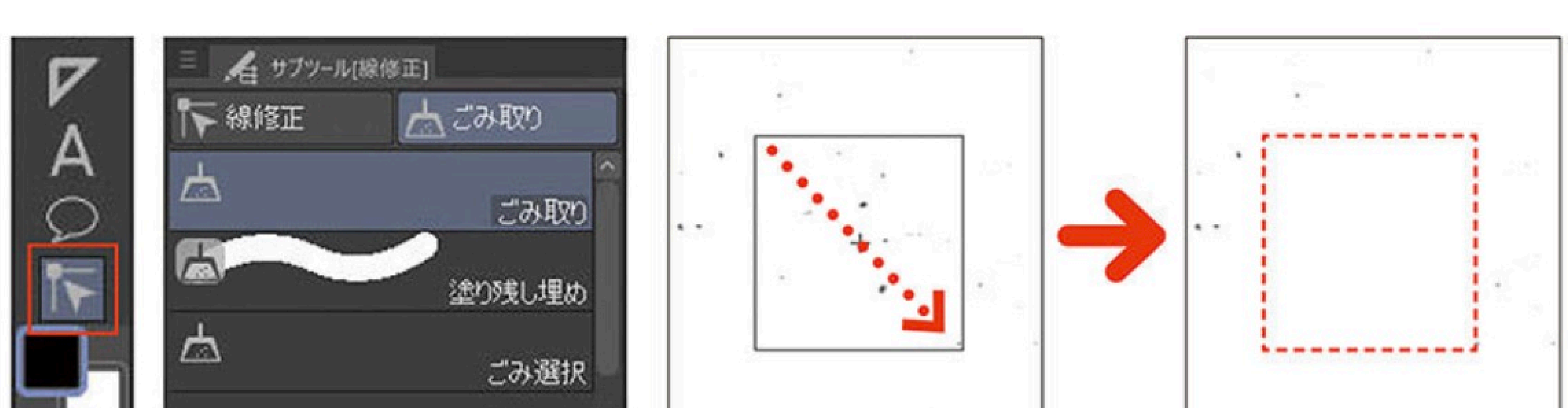
不透明の点を消す
透明なレイヤーの不透明なごみを検知して消します。消した部分は透明になります。

白地の中の点を消す
白地にあるごみを消して白くします。

透明の穴を周囲の色で埋める
不透明部分にある、透明や半透明の小さな穴をごみとして検知します。ごみのあった場所は、周りにある色で塗りつぶされます。

透明の穴を描画色で埋める
不透明部分にある、透明や半透明の小さな穴をごみとして検知します。ごみのあった場所は、描画色で塗りつぶされます。

[ごみ取り] サブツール
[線修正] ツール→[ごみ取り] グループにある [ごみ取り] は、ドラッグした部分のごみを消すことができます。



Q 094 ガイドを作成したい

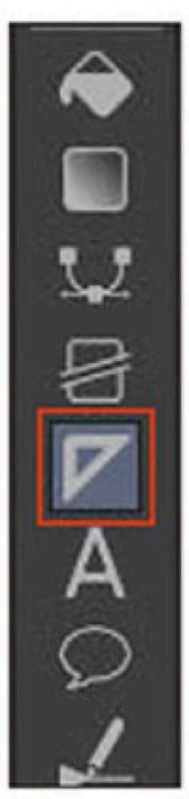
A ガイドは［定規作成］ツール→［ガイド］より作成します。

［定規作成］ツールの［ガイド］

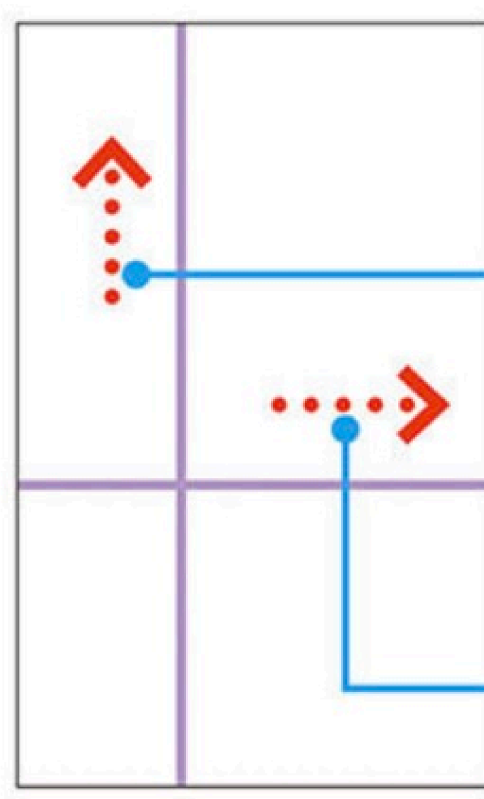
ガイドは位置の目安をつけるのに役立てることができます。ガイドにスナップさせて線を引くといった定規のような使い方も可能です。

ガイドの作成

［定規作成］ツール→［ガイド］を使ってガイドを作成することができます。

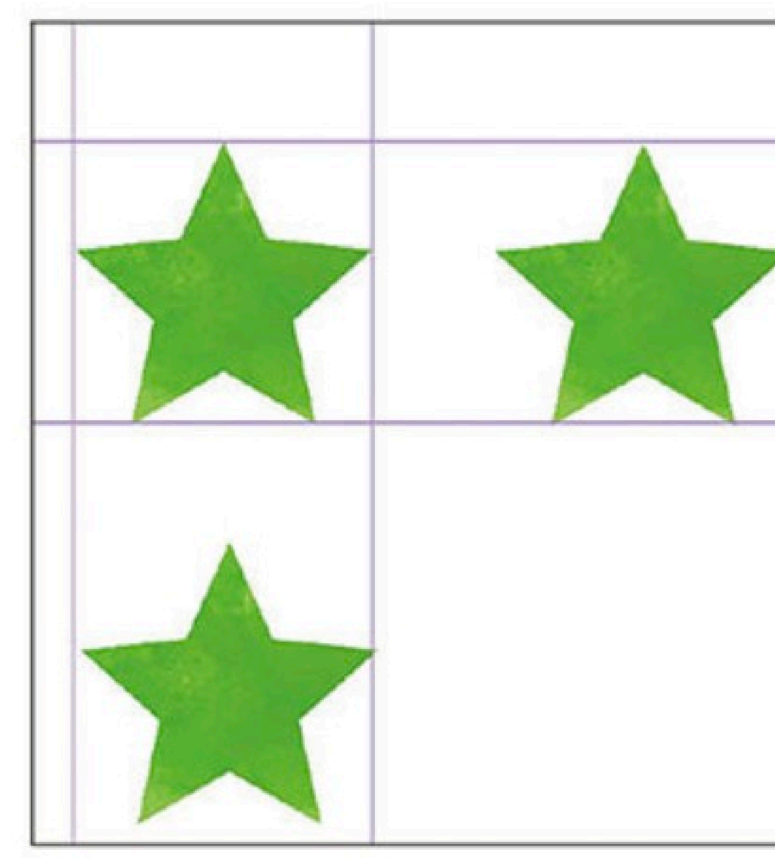




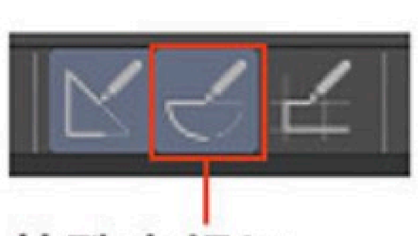


縦方向にドラッグすると垂直なガイドを作成できます。

横方向にドラッグすると水平なガイドを作成できます。



ガイドは位置の目安をつけるのに役立てることができます。



特殊定規にスナップ

ガイドにスナップ

ガイドは特殊定規の一種という扱いのため、［特殊定規にスナップ］がオンになっているとき、ガイドにスナップさせて線を引くことができます。

TIPS ルーラーから作成

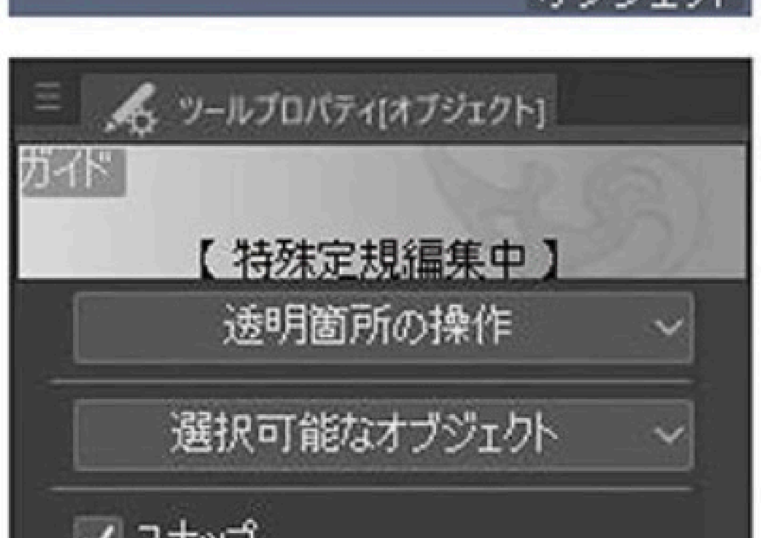
ルーラーを表示している場合は、ルーラーから引き出すようにドラッグするとガイドを作成できます。

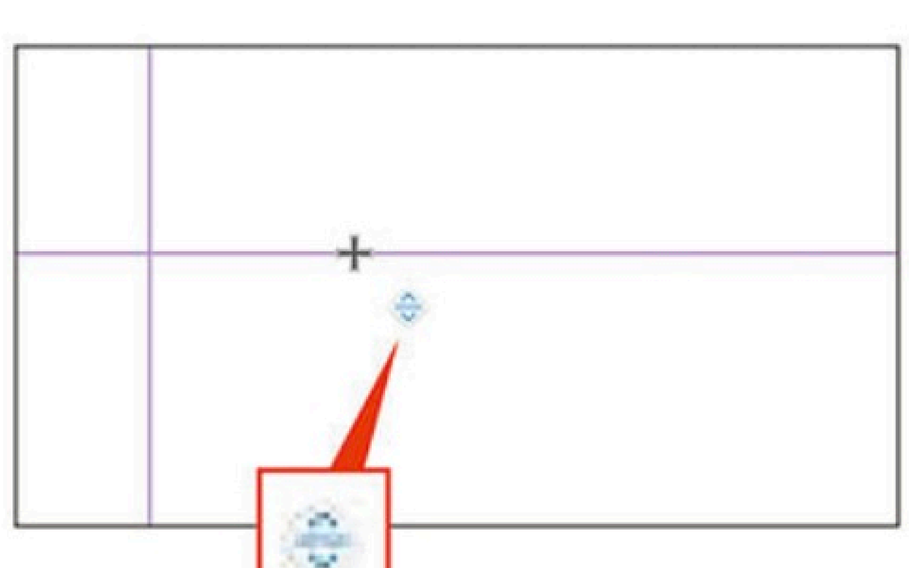


［オブジェクト］で移動

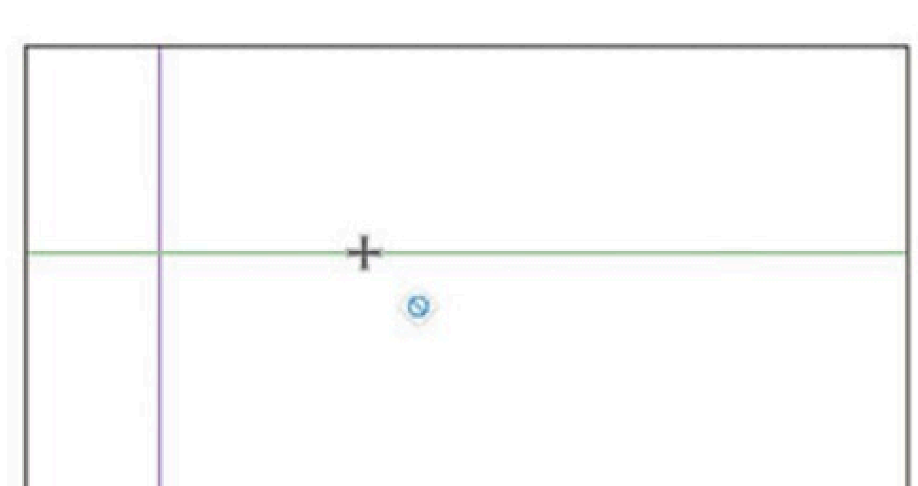
［操作］ツール→［オブジェクト］でガイドをクリックすると選択状態になり、移動させることができます。ガイド線の近くにある（スナップの切り替え）をクリックするか、［ツールプロパティ］パレットの［スナップ］よりスナップのオン／オフを切り替えることも可能です。







スナップの切り替え



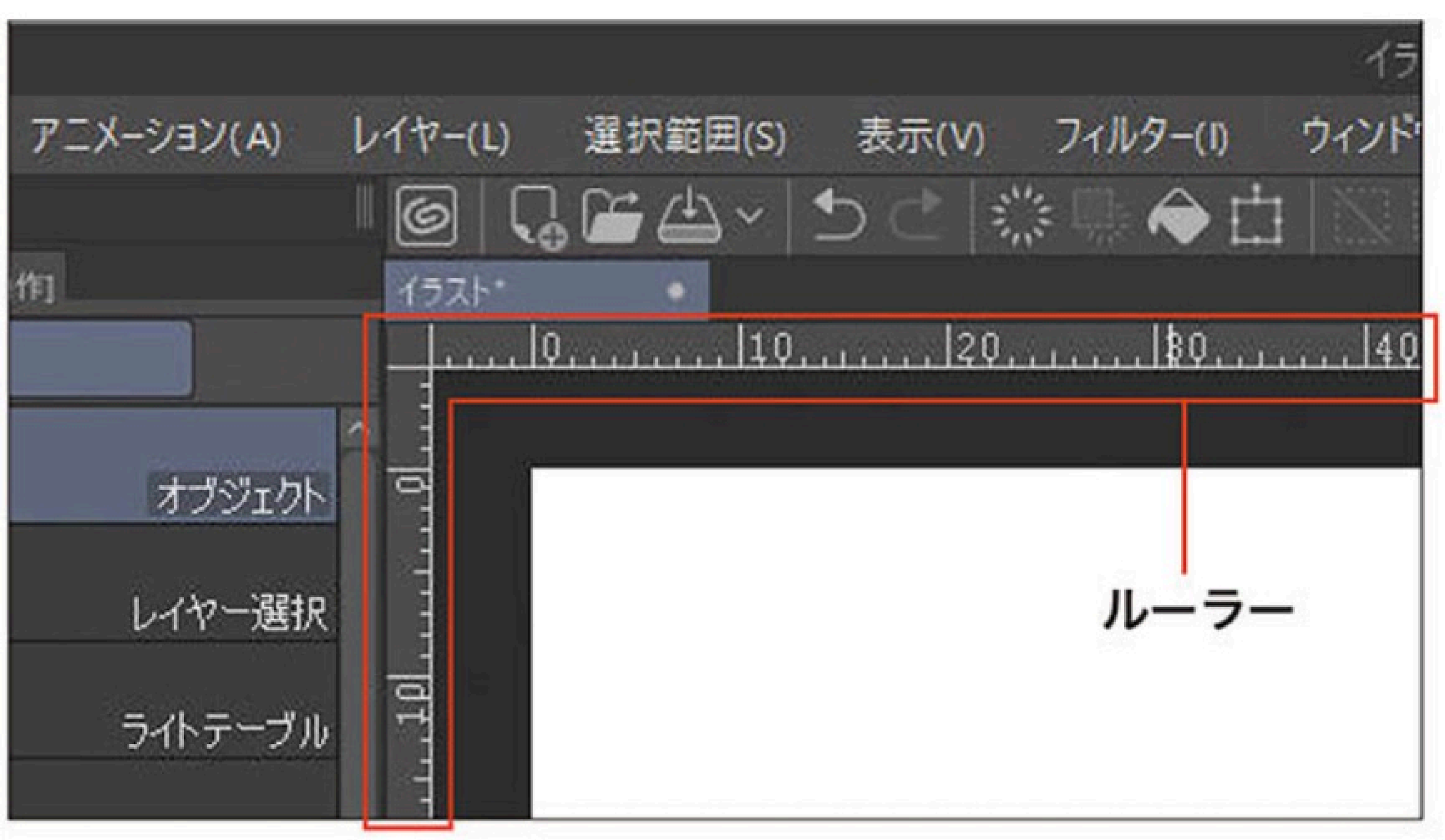
スナップがオフになったガイドは緑色になります。

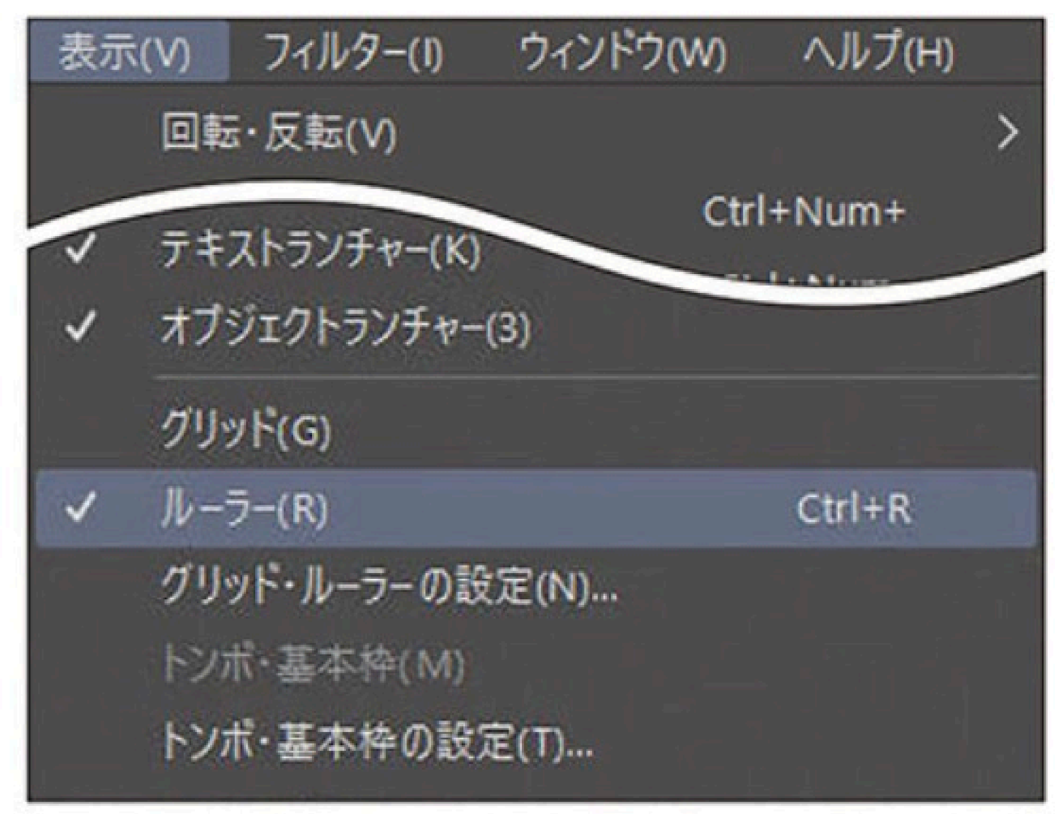
Q 095 ルーラーを使いたい

A ［表示］メニューから表示します。

ルーラーの表示

ルーラーは、キャンバスの端に目盛りを表示して大きさを測るときの目安にする機能です。
［表示］メニュー→［ルーラー］を選択して表示します。





ショートカット

Ctrl + R …… ［ルーラー］



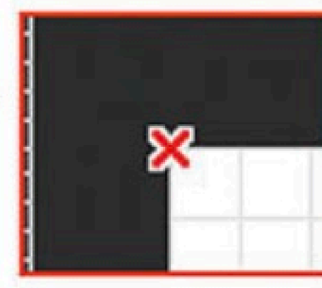
単位の設定

ルーラーの単位は、キャンバスの基本設定が反映されています。設定は［編集］メニュー→［キャンバス基本設定を変更］から確認・変更することが可能です。

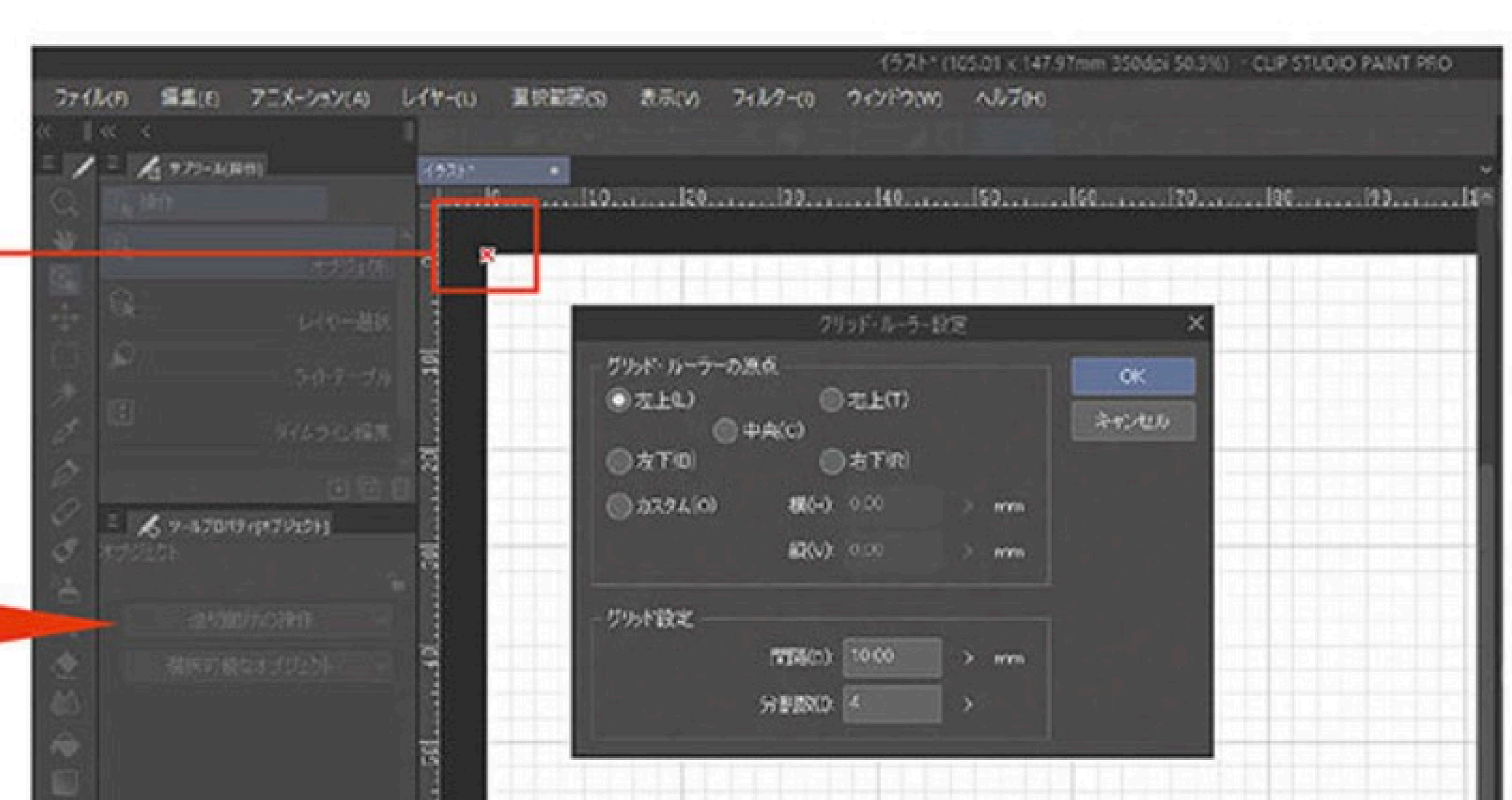
ルーラーの原点

ルーラーの原点は、数値が 0 になる位置です。原点の位置を変えたいときは、［表示］メニュー→［グリッド・ルーラーの設定］で設定します。

赤い×印をドラッグして原点を移動することも可能です。







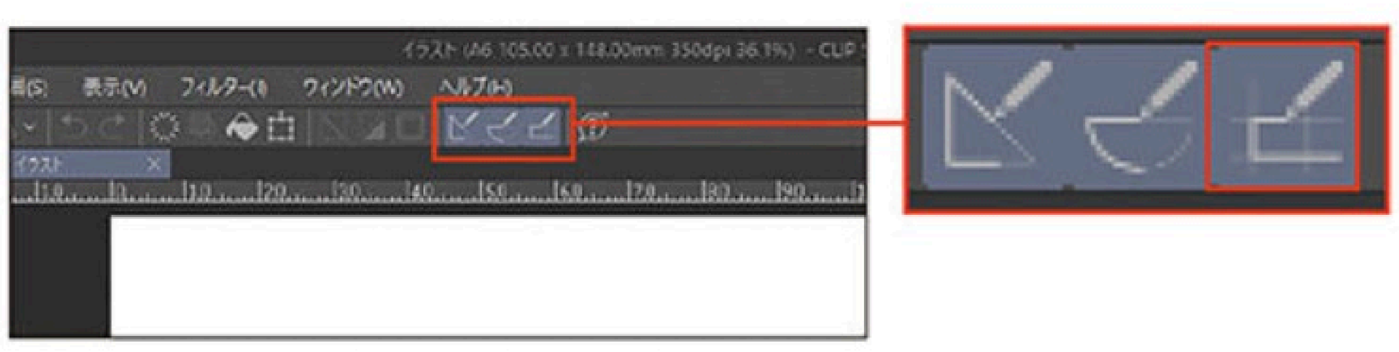
Q 096 グリッドを使いたい

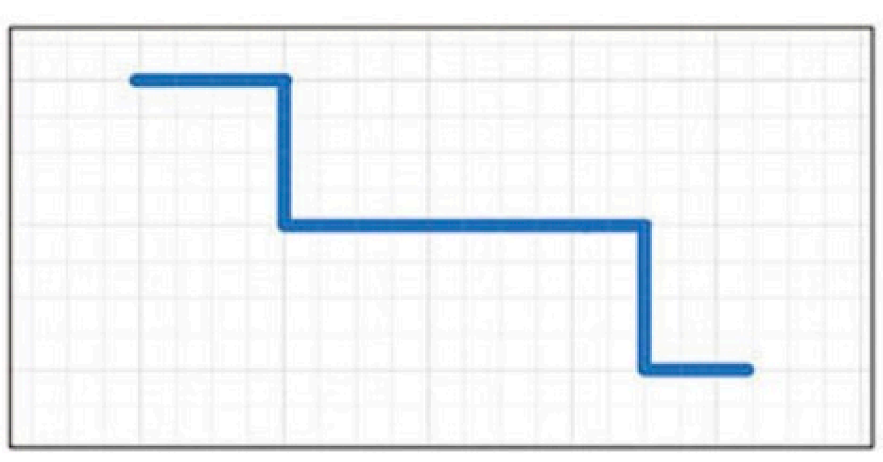
A グリッドは［表示］メニューから表示します。

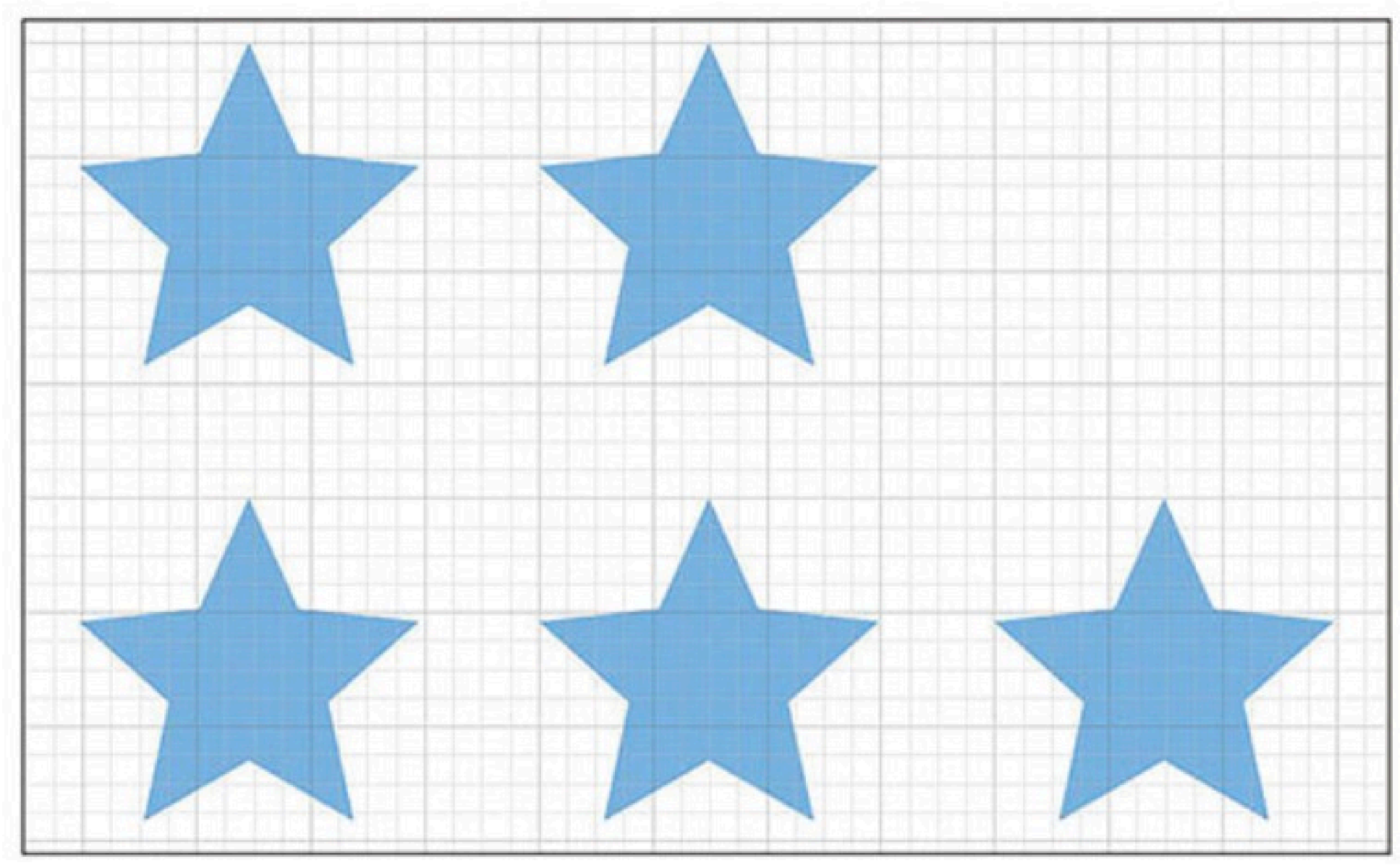
グリッドの表示

グリッドは［表示］メニュー→［グリッド］で表示することができます。
図形を等間隔に並べるときなど、位置や大きさの目安をつけるのに役立ちます。

グリッドにスナップ
［グリッドにスナップ］をオンにすると、グリッドにスナップして線を引くことができます。



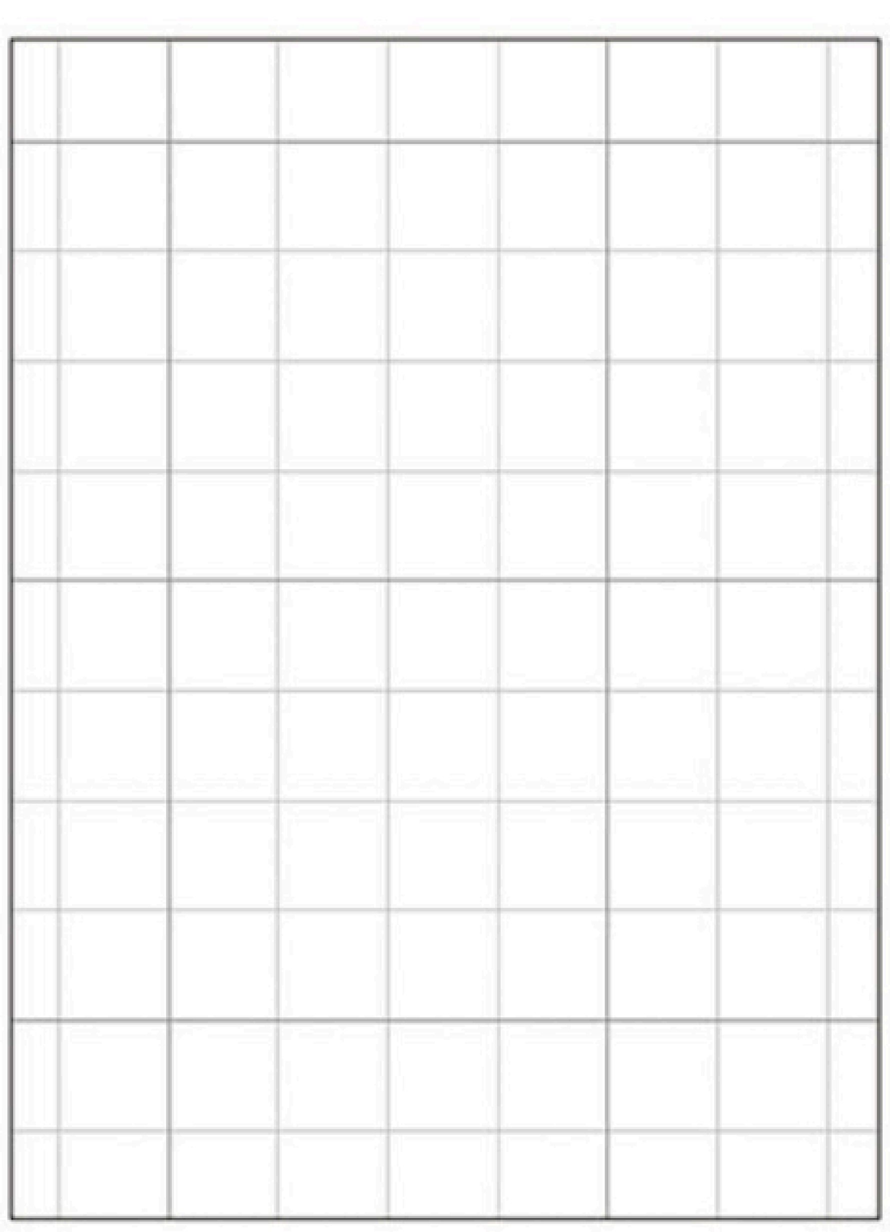




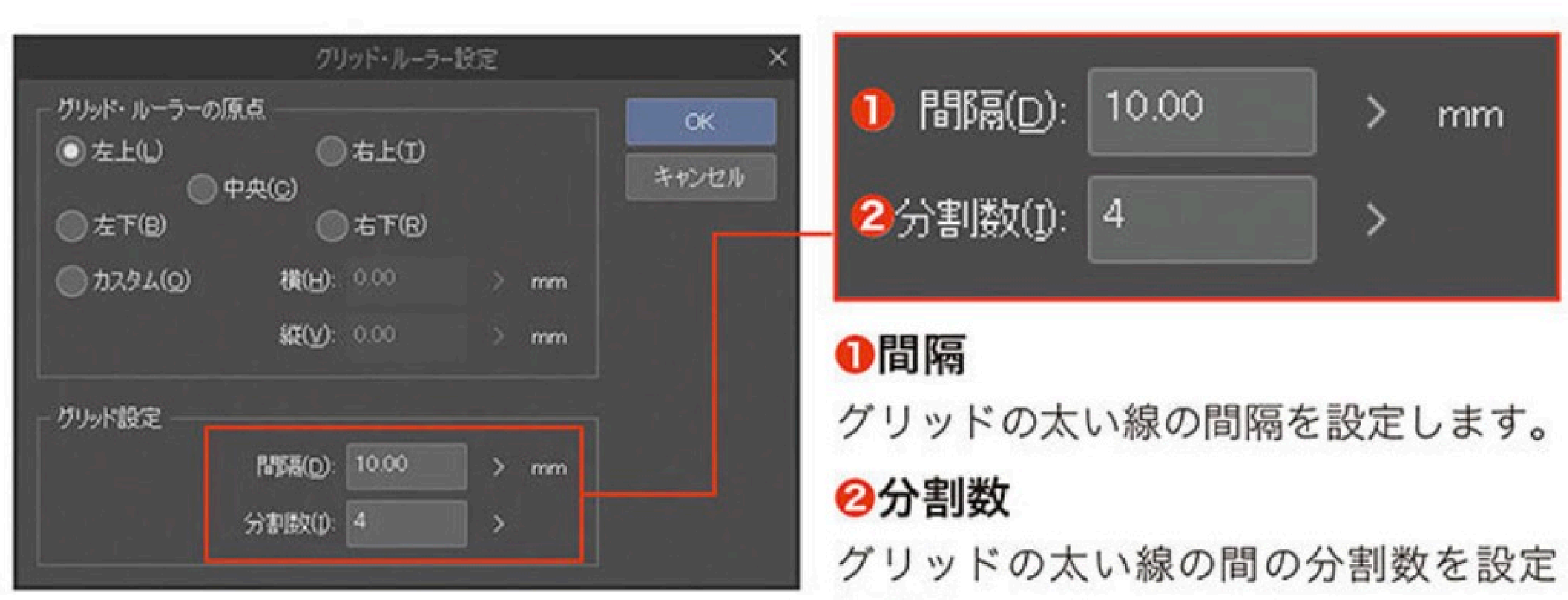
グリッドは方眼紙のような補助線です。画像をレイアウトするときに便利です。

間隔を設定する

グリッドの間隔を変えたいときは、［表示］メニュー→［グリッド・ルーラーの設定］より設定します。



グリッドは太い線と細い線でできています。

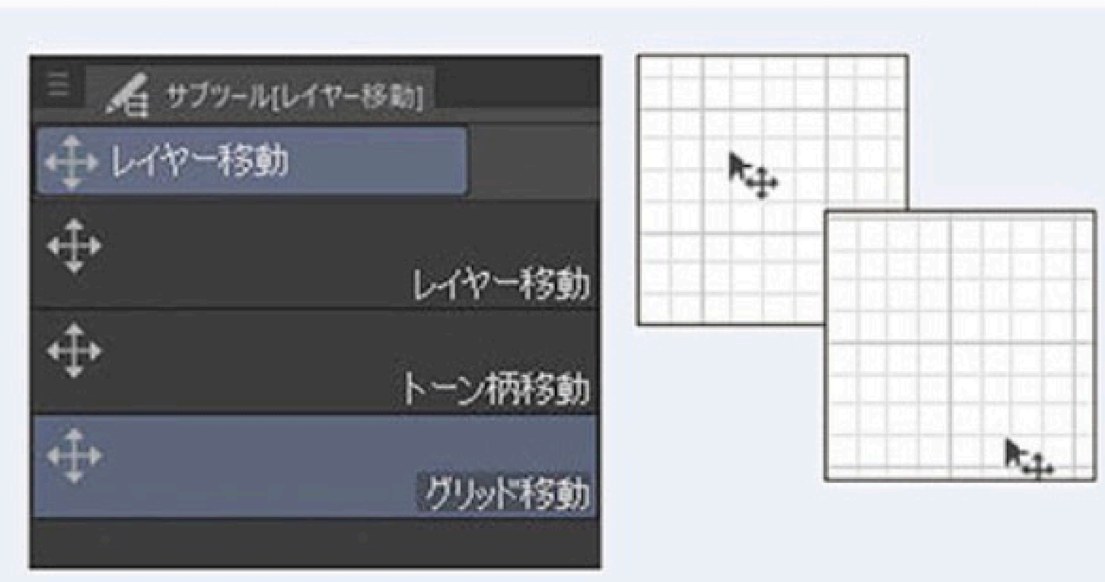


グリッド・ルーラーの設定

❶間隔
グリッドの太い線の間隔を設定します。

❷分割数
グリッドの太い線の間の分割数を設定します。

TIPS グリッド移動
［レイヤー移動］ツール→［グリッド移動］でドラッグすると、格子の位置を移動させることができます。



Q 097 トンボを表示したい

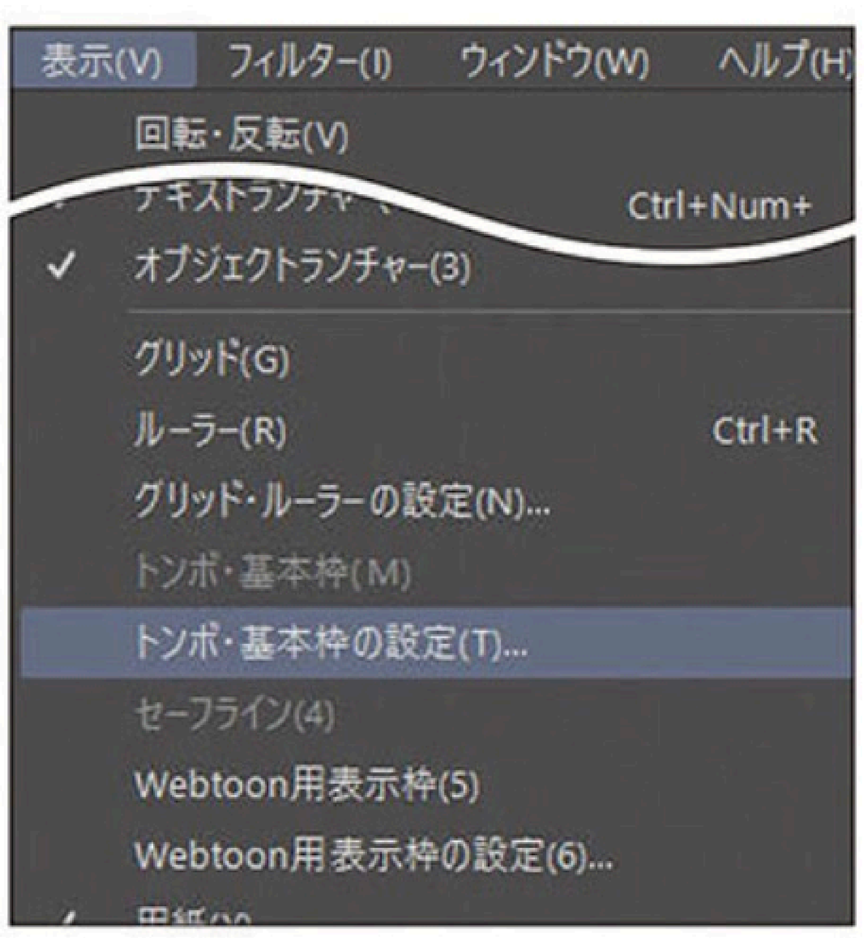
A ［表示］メニューから表示できます。［新規］キャンバス作成なら［コミック］か［すべてのコミック設定を表示］にします。

トンボで仕上がりサイズを表す

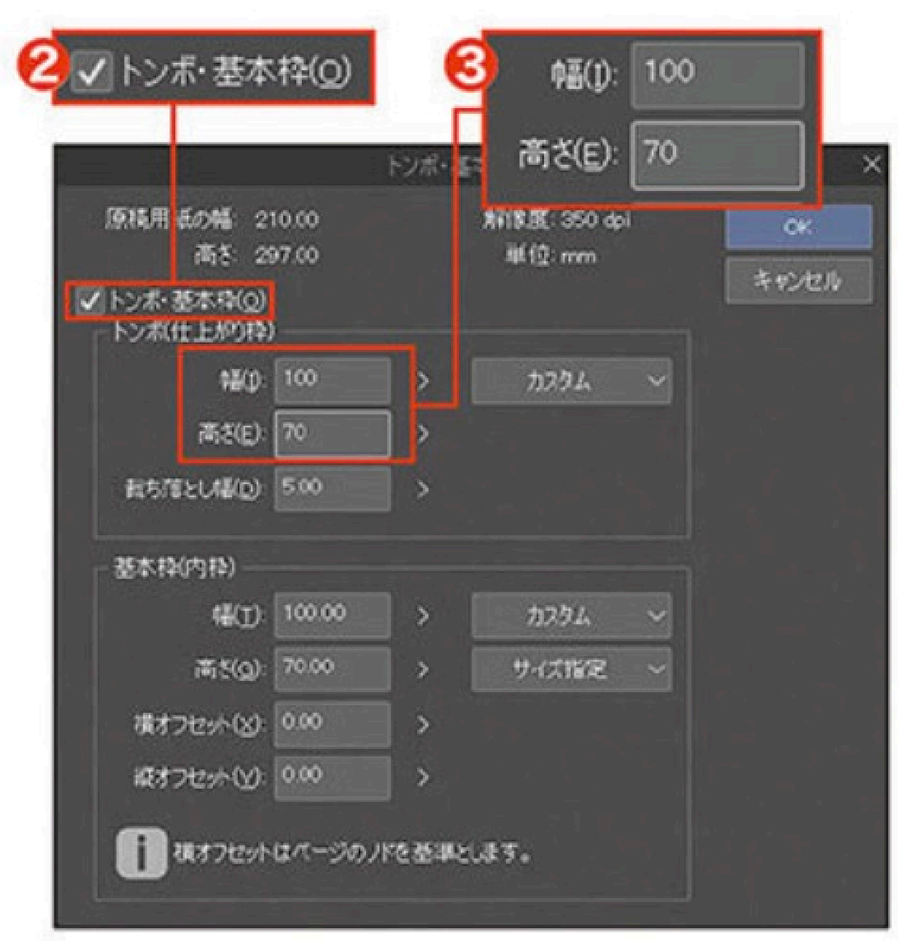
トンボとは印刷物において仕上がりサイズや裁断位置を表すためのガイドです。［表示］メニュー→［トンボ・基本枠の設定］より作成できます。
［ファイル］メニュー→［新規］からトンボ付きのキャンバスを作成したい場合は、［新規］ダイアログで［コミック］もしくは［すべてのコミック設定を表示］を選択します。

トンボ作成の例

例として幅 100mm× 高さ 70mm のトンボを作ります。

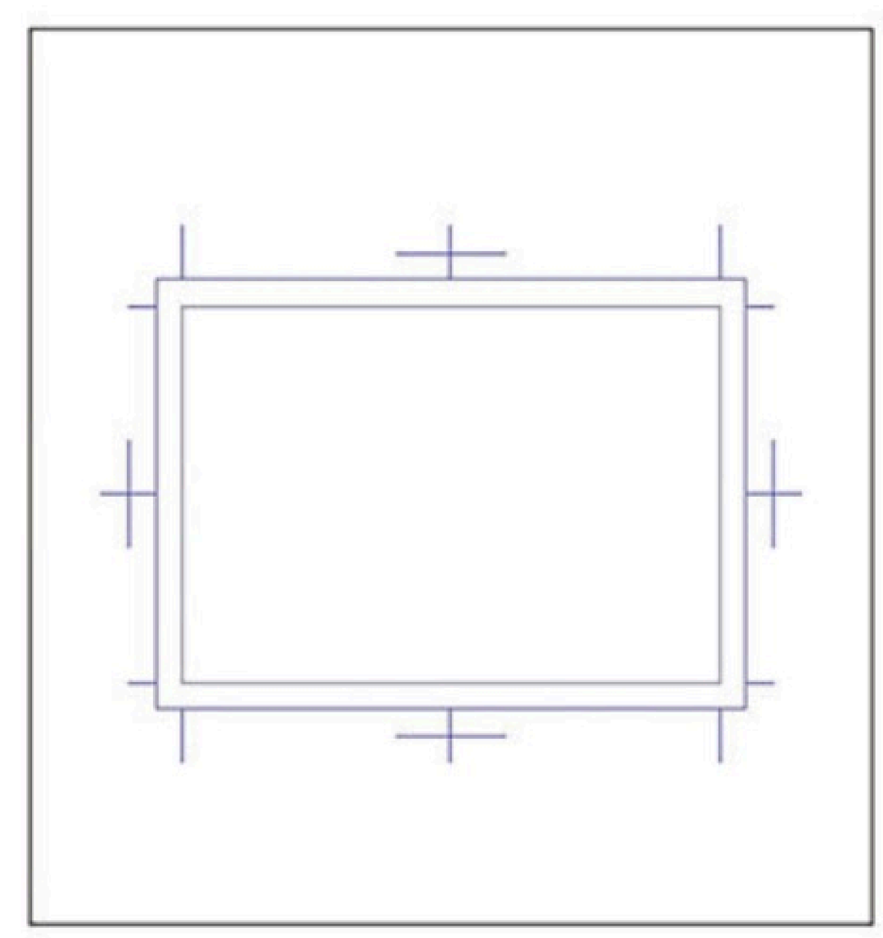


❶［表示］メニュー→［トンボ・基本枠の設定］より［トンボ・基本枠の設定］ダイアログを開きます。



❷［トンボ・基本枠］にチェックを入れます。

❸［幅］を 100、［高さ］を 70 に設定します。

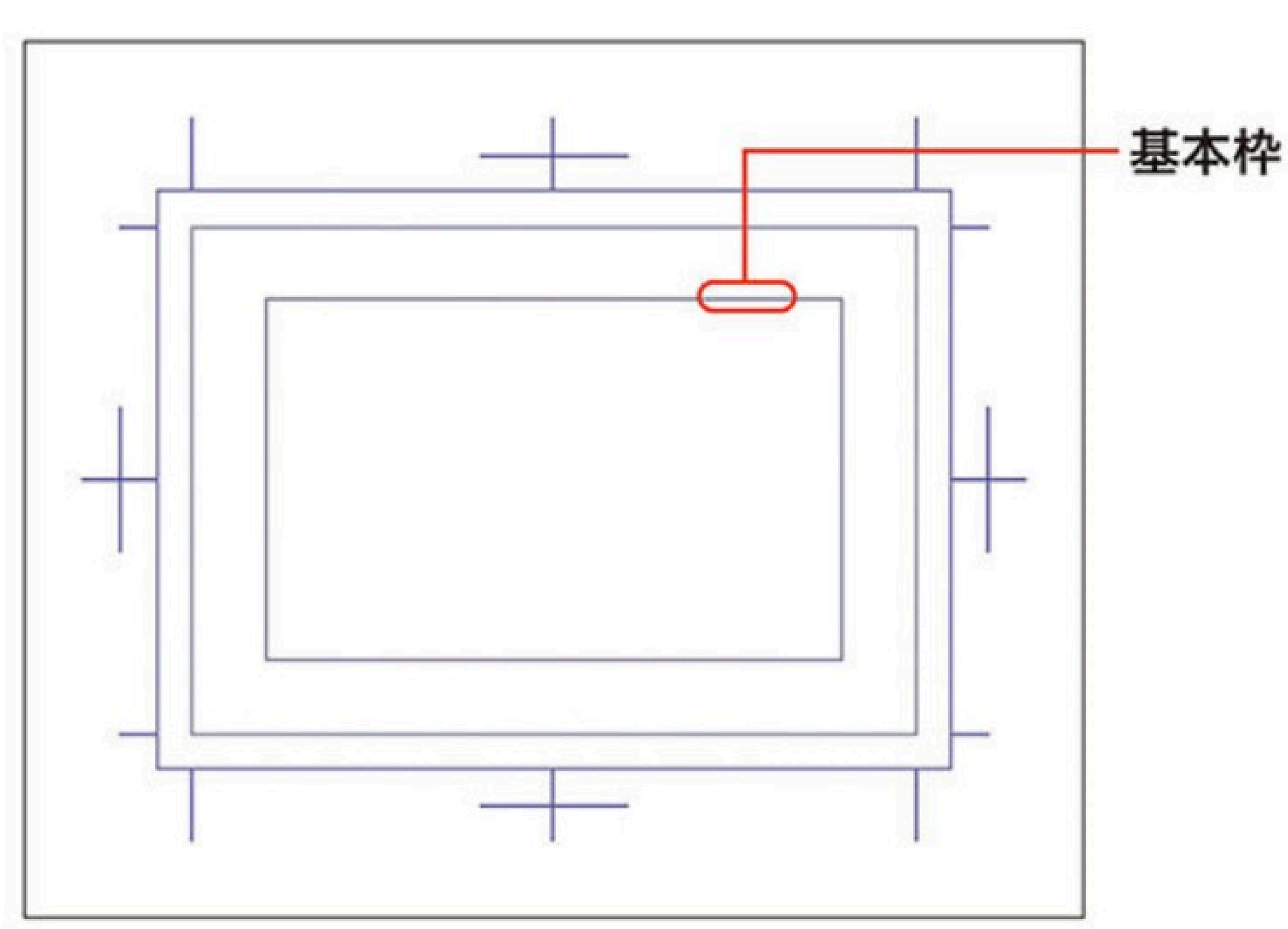


❹［OK］で確定するとトンボが表示されます。

基本枠

基本枠は、マンガでは内枠ともいい、印刷業界では「版面」というのが一般的です。マージンが決まっている場合は、［マージン指定］の設定が便利です。





TIPS キャンバスの大きさ

トンボを作る場合、キャンバス（原稿用紙）はトンボより大きくなくてはいけません。たとえば A4 サイズのトンボを作るとすると、キャンバスは B4 などの A4 より大きいサイズで作成します。

Q 098 ベクター線を描きたい

A ベクターレイヤーで描画した線はベクター線になります。

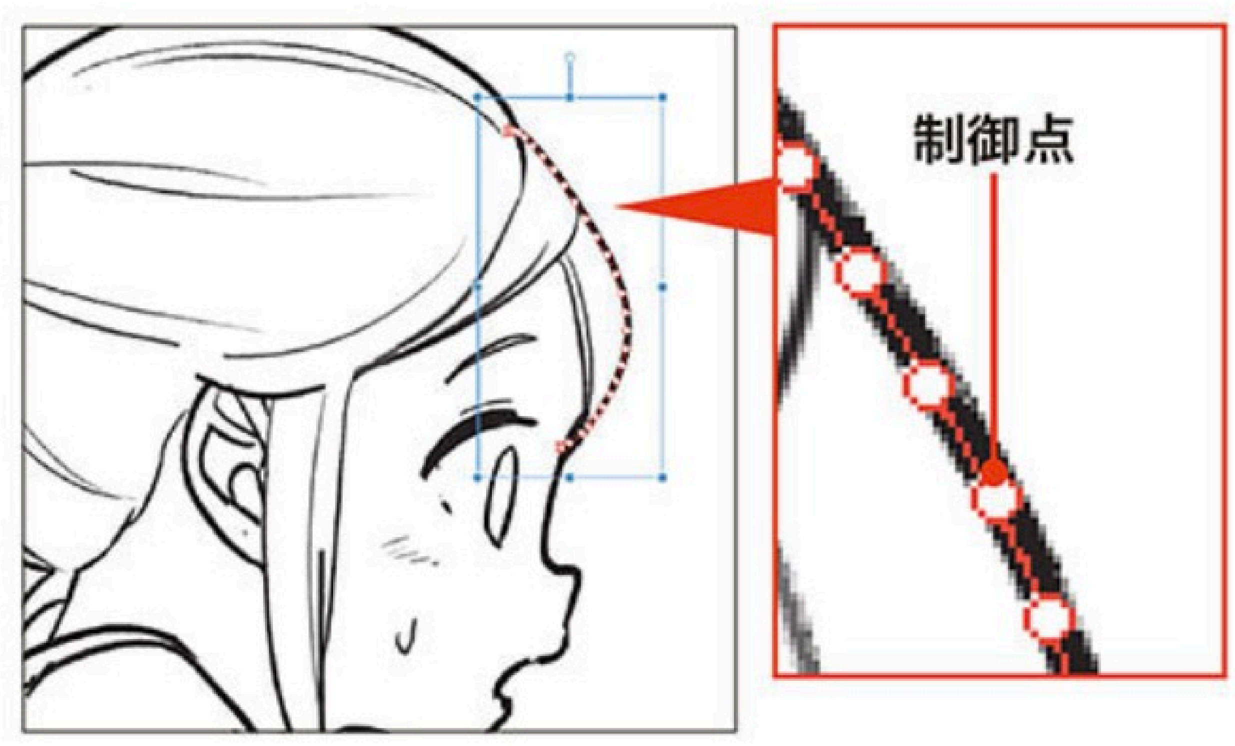
ベクター線とは

ベクターレイヤーに線を引くとベクター線になります。ベクター線は、描画後に線の色や太さを変えたり、制御点を動かして形を変えたりすることが可能です。ラスターレイヤーに描いた描線は拡大すると劣化することがありますが、ベクターレイヤーの線は拡大しても劣化しないのが強みです。



新規ベクターレイヤー
［レイヤー］パレットで［新規ベクターレイヤー］をクリックするとベクターレイヤーを作成できます。

ベクター線
ベクター線は制御点とそれを結ぶ線からなります。

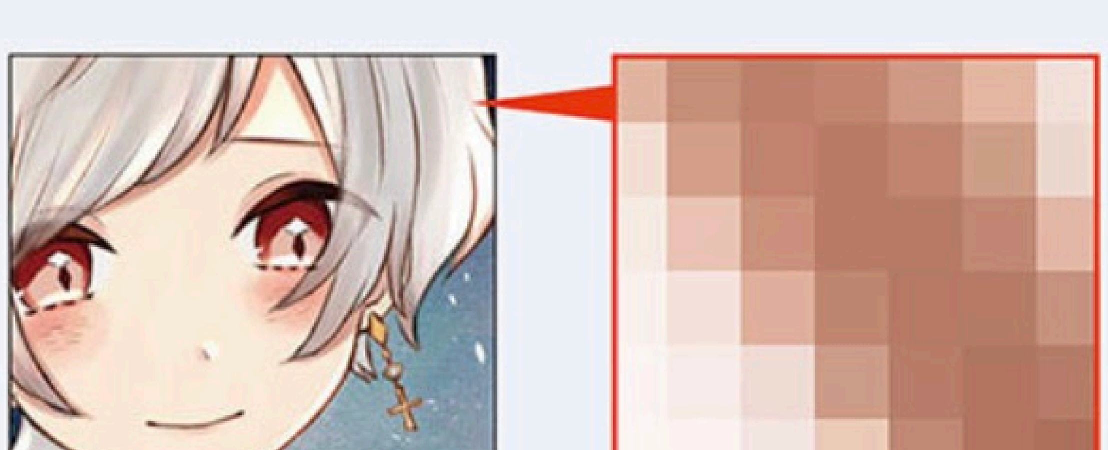


使えないブラシツール
ベクターレイヤーでは、［塗りつぶし］ツールが使えないほか、下地の色と混ぜながら塗ることができないため、［筆］ツールや［色混ぜ］ツールは本来の持ち味を発揮できません。

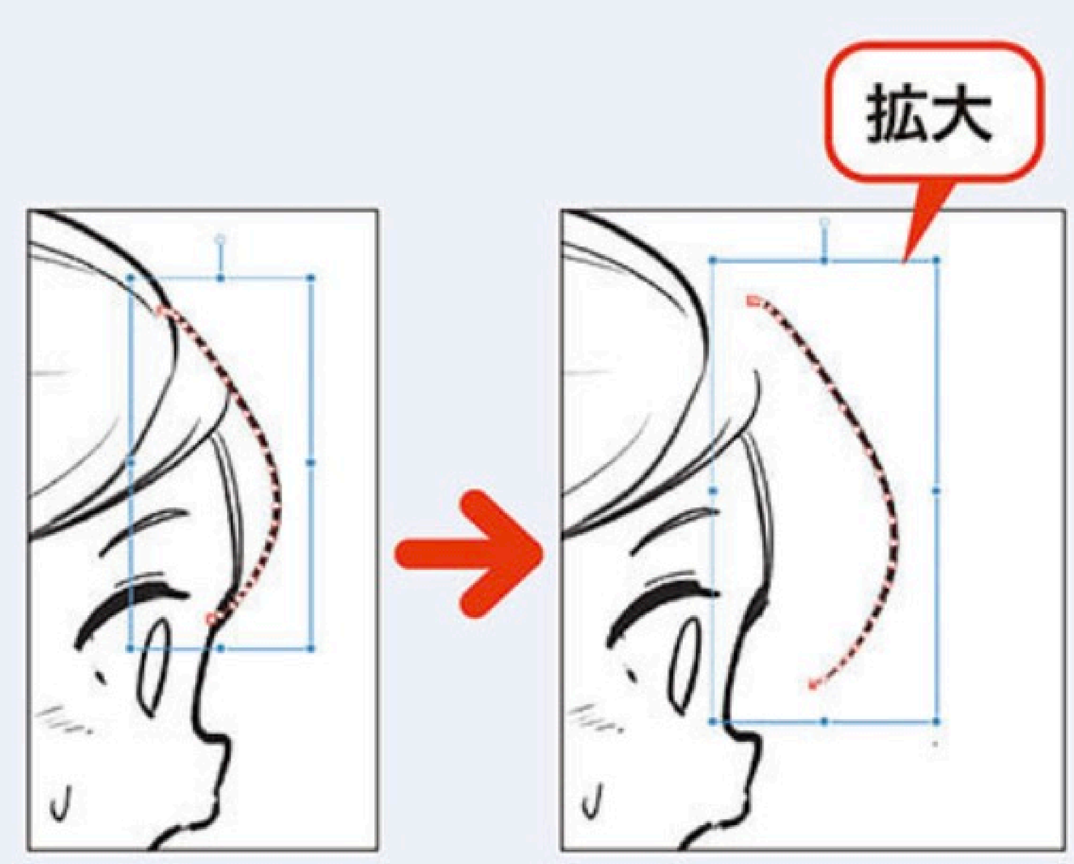


TIPS　ラスターデータとベクターデータ

画像データにはラスターデータとベクターデータがあります。
CLIP STUDIO PAINT では、ラスターレイヤーで描かれたものはラスターデータに、ベクターレイヤーに描かれたものはベクターデータになります。
ラスターデータは点（ピクセル）が集まってできている画像データです。拡大するとピクセルに粗がでて汚く見えることがあります。
ベクターデータは、主に点の座標とそれを結ぶ線から構成され、数値データによって画像を表現します。拡大・縮小などの変形をしても、演算で形が再現されるため劣化が起こりません。



ラスターデータは格子状に並んだピクセルによって構成されています。



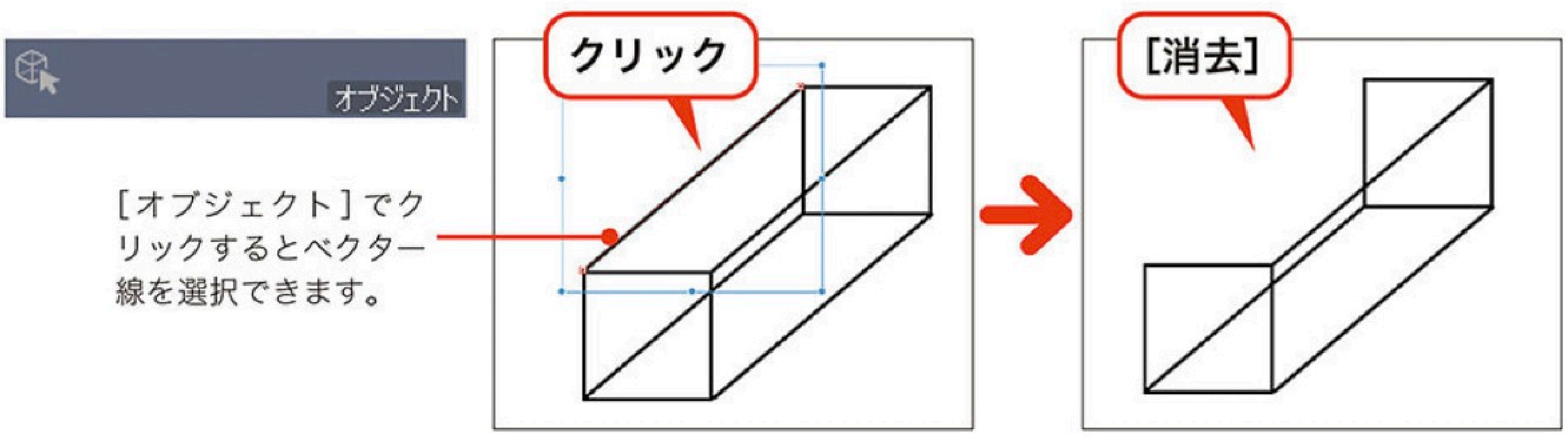
拡大しても劣化しない
ベクター線は、拡大しても線が荒れません。

Q 099 ベクター線を消したい

A ［オブジェクト］で選択して消すか、［ベクター用］消しゴムで消します。

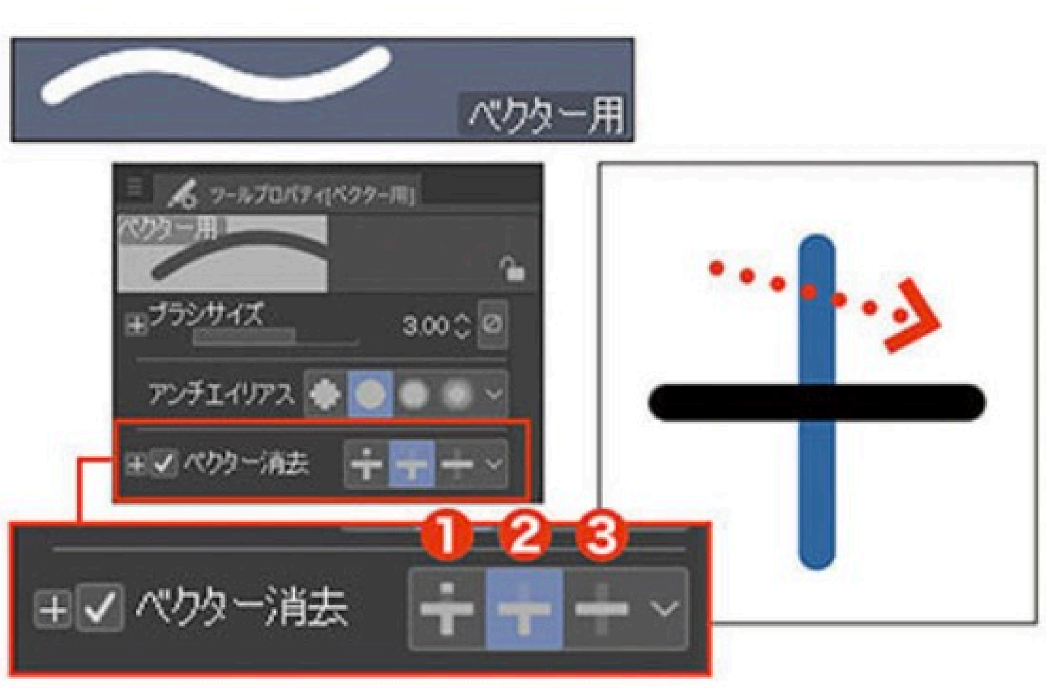
ベクター線全体を消す

ベクター線全体を消すときは、［オブジェクト］で選択し［編集］メニュー→［消去］（Deleteキー）で消します。

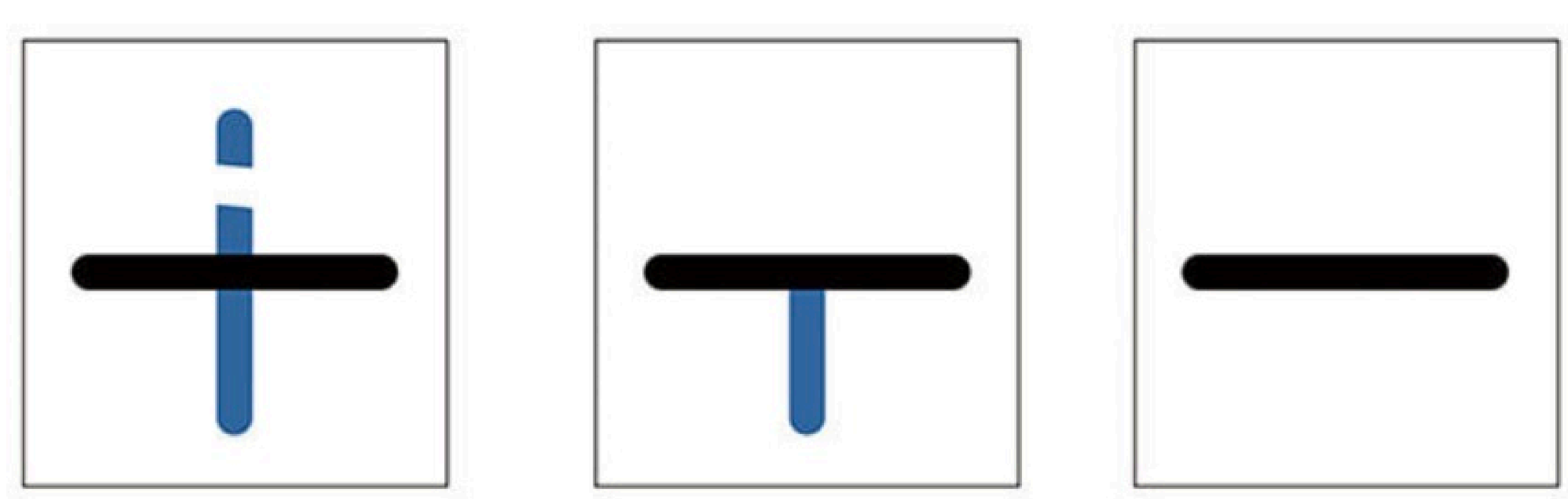


［ベクター用］消しゴム

ベクター線を部分的に消したいときは［消しゴム］ツール→［ベクター用］を使うとよいでしょう。［ベクター用］は設定を変えると線の消し方が変わります。設定は［ツールプロパティ］パレットにある［ベクター消去］で行います。［ベクター消去］の［交点まで］は、線のはみ出しなどをきれいに消せるのでとても便利です。



［ベクター用］で上図のように消したとき、［ベクター消去］の設定によってベクター線の削除のされ方が変わります。



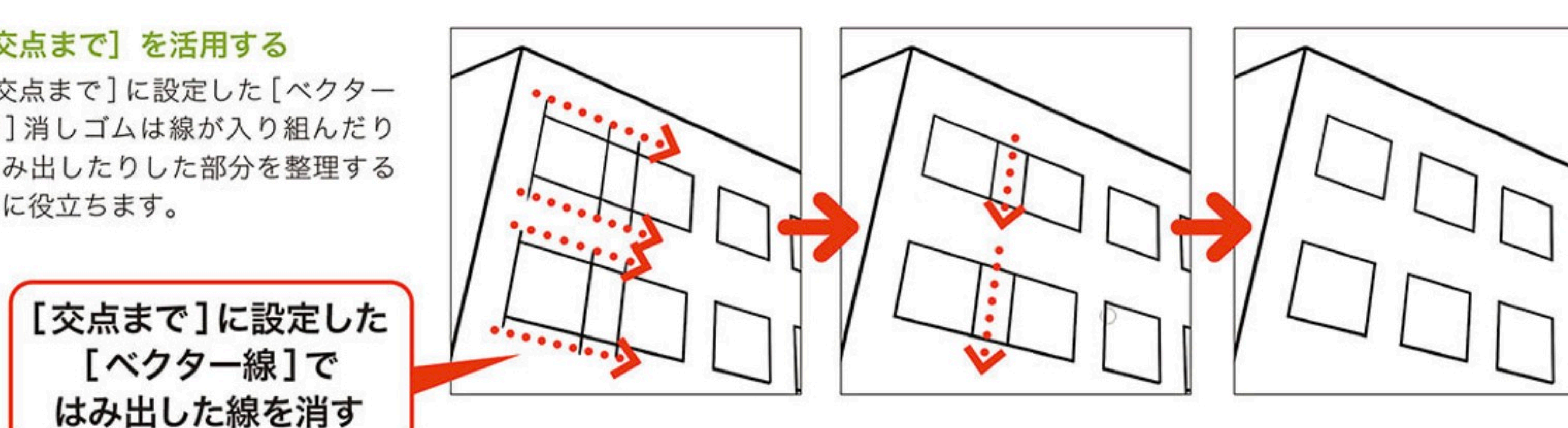
❶触れた部分
ドラッグした部分のみ消えます。

❷交点まで
交差した線の交点までを消します。

❸線全体
線全体を消します。

［交点まで］を活用する

［交点まで］に設定した［ベクター用］消しゴムは線が入り組んだりはみ出したりした部分を整理するのに役立ちます。

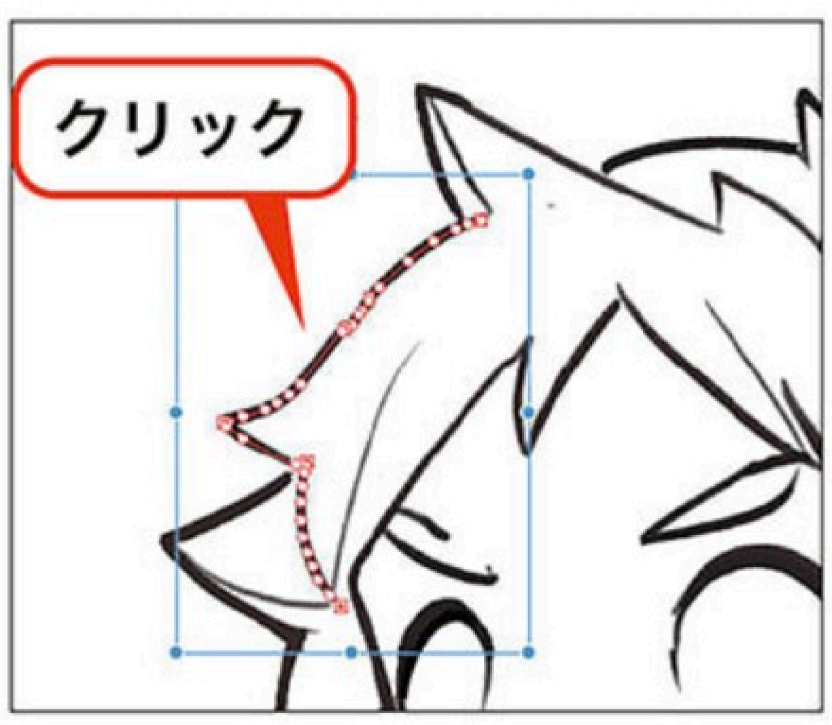


Q100 ベクター線を編集したい

A［オブジェクト］や［制御点］サブツールで編集します。

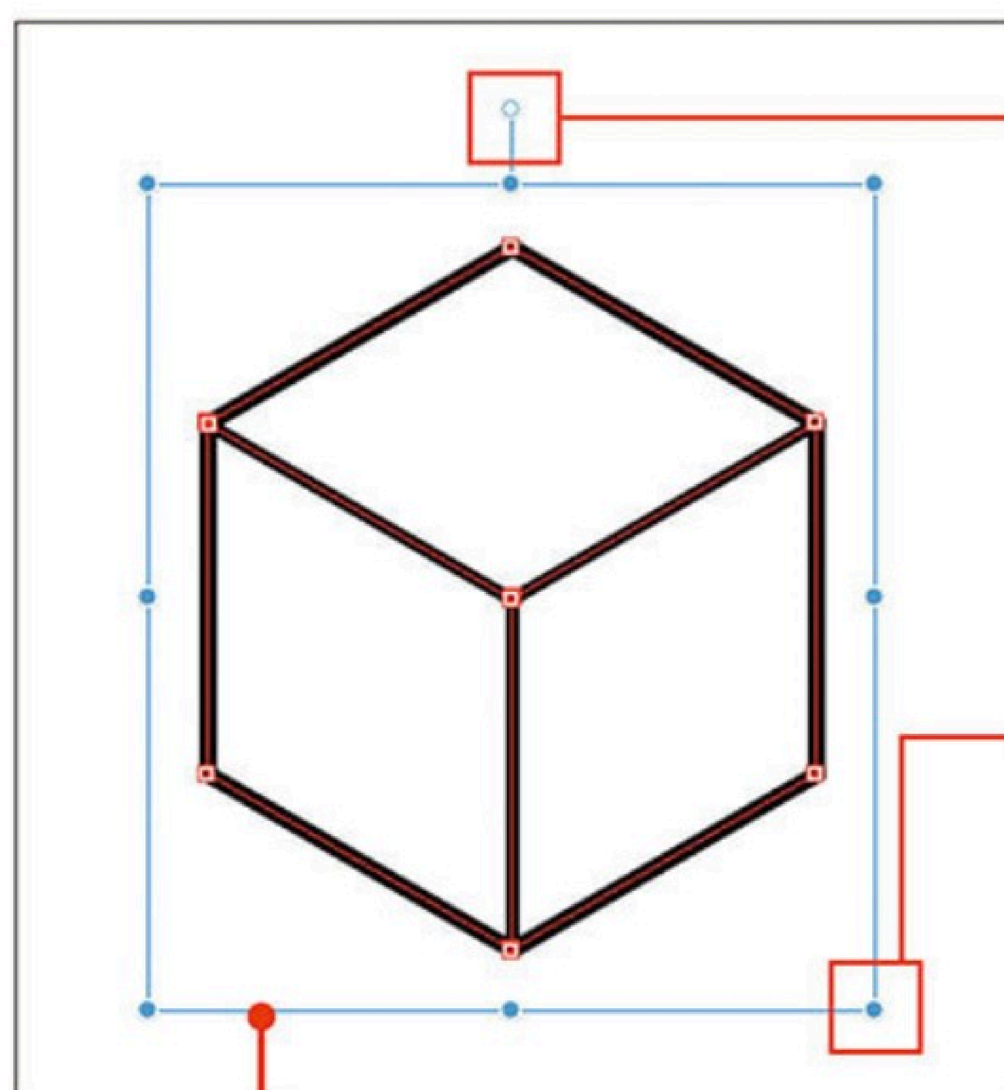
選択して変形

ベクター線を［オブジェクト］で選択すると、拡大・縮小・回転の操作が可能なハンドルが表示されます。

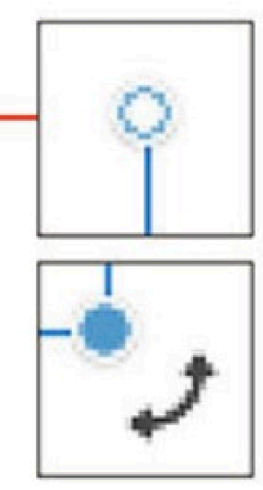




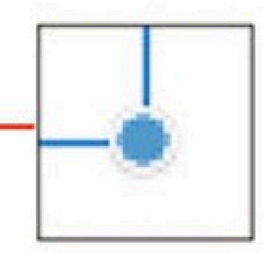
［オブジェクト］で選択
ベクター線を［オブジェクト］でクリックすると選択できます。



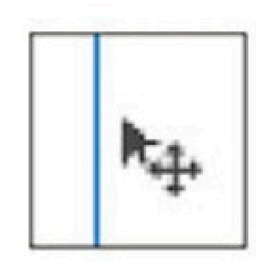
ハンドル
コントロールポイントをドラッグすると拡大・縮小ができます。



回転
上部の○をドラッグするか、ハンドルの角辺りでカーソルが↩と表示されたときにドラッグすると回転します。



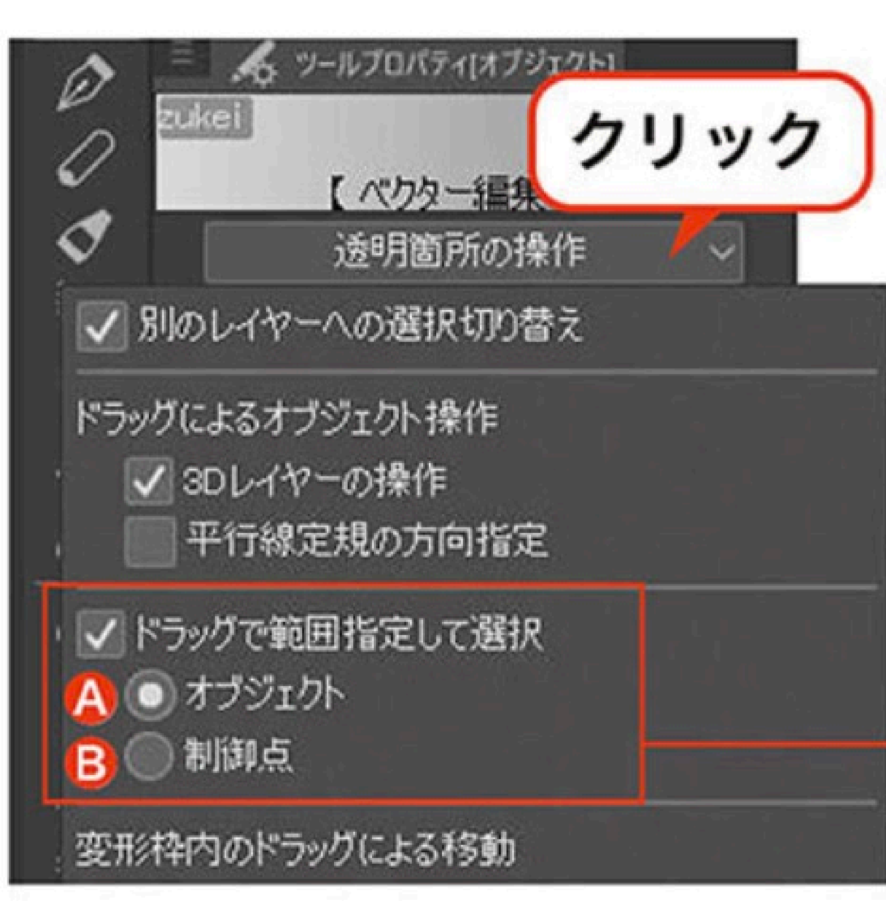
拡大・縮小
●をドラッグで拡大・縮小できます。



移動
ハンドルの周りで✥が表示された部分をドラッグすると移動できます。

複数のベクター線を選択

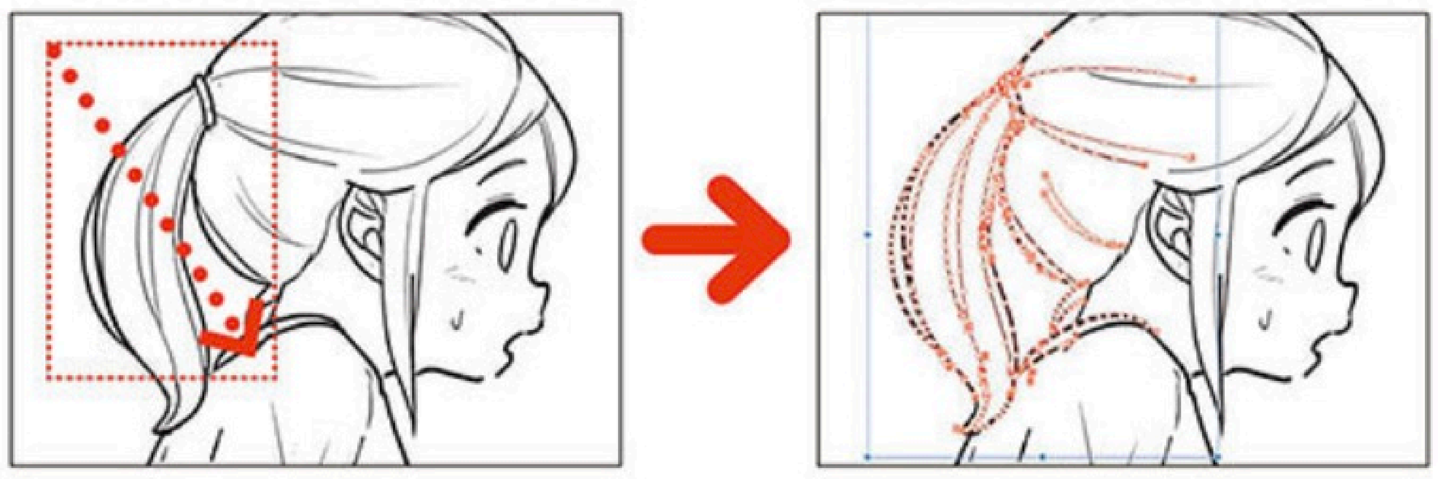
［ツールプロパティ］パレット→［透明箇所の操作］→［ドラッグで範囲指定して選択］をオンにすると、ドラッグ操作で複数のベクター線を選択することが可能です。



ドラッグで範囲指定して選択
オンにするとドラッグした範囲で選択することができるようになります。また、選択する対象を選べます。

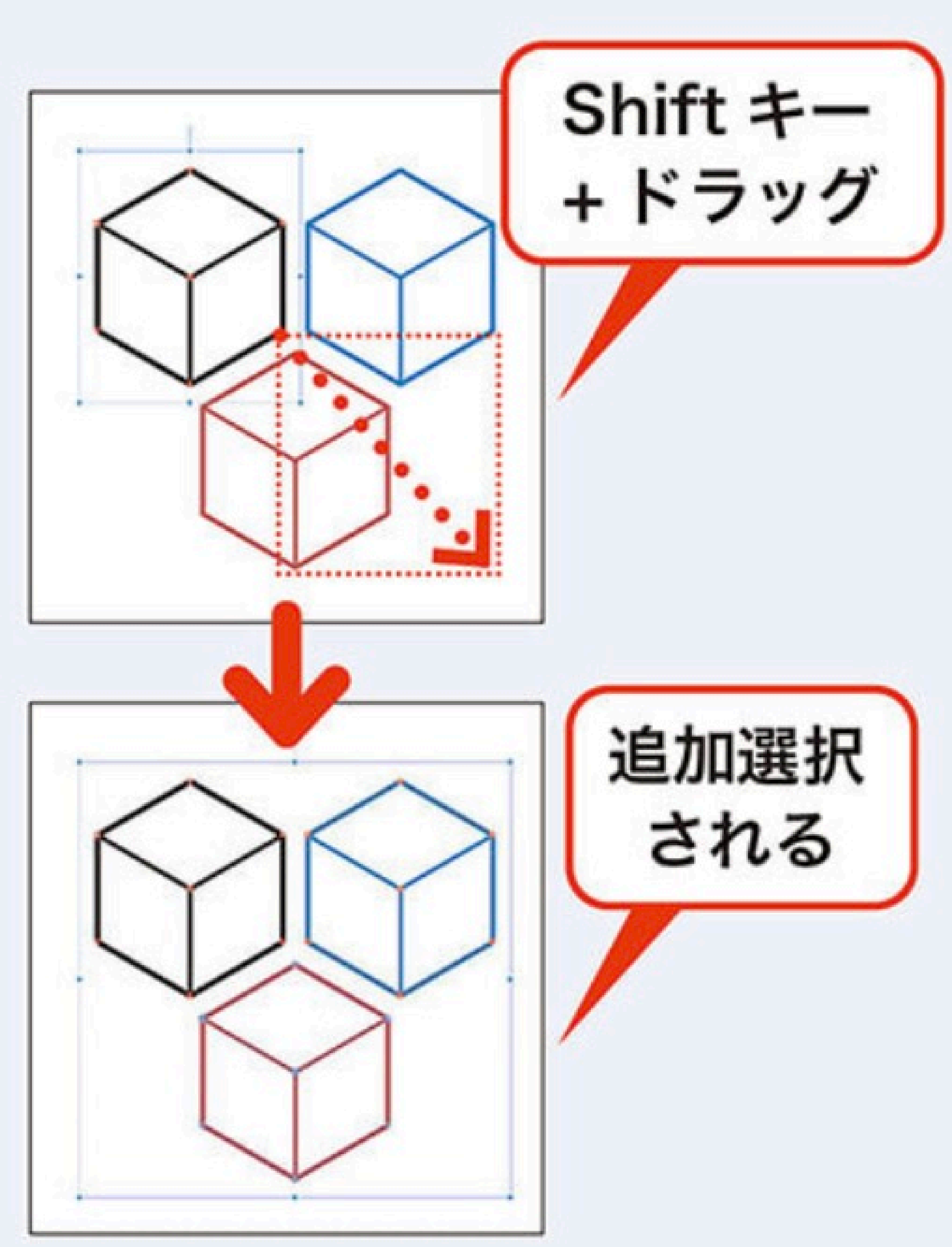
Ⓐオブジェクト
ひと続きのベクター線全体を選択します。

Ⓑ制御点
制御点を選択します。



TIPS ドラッグでの追加選択

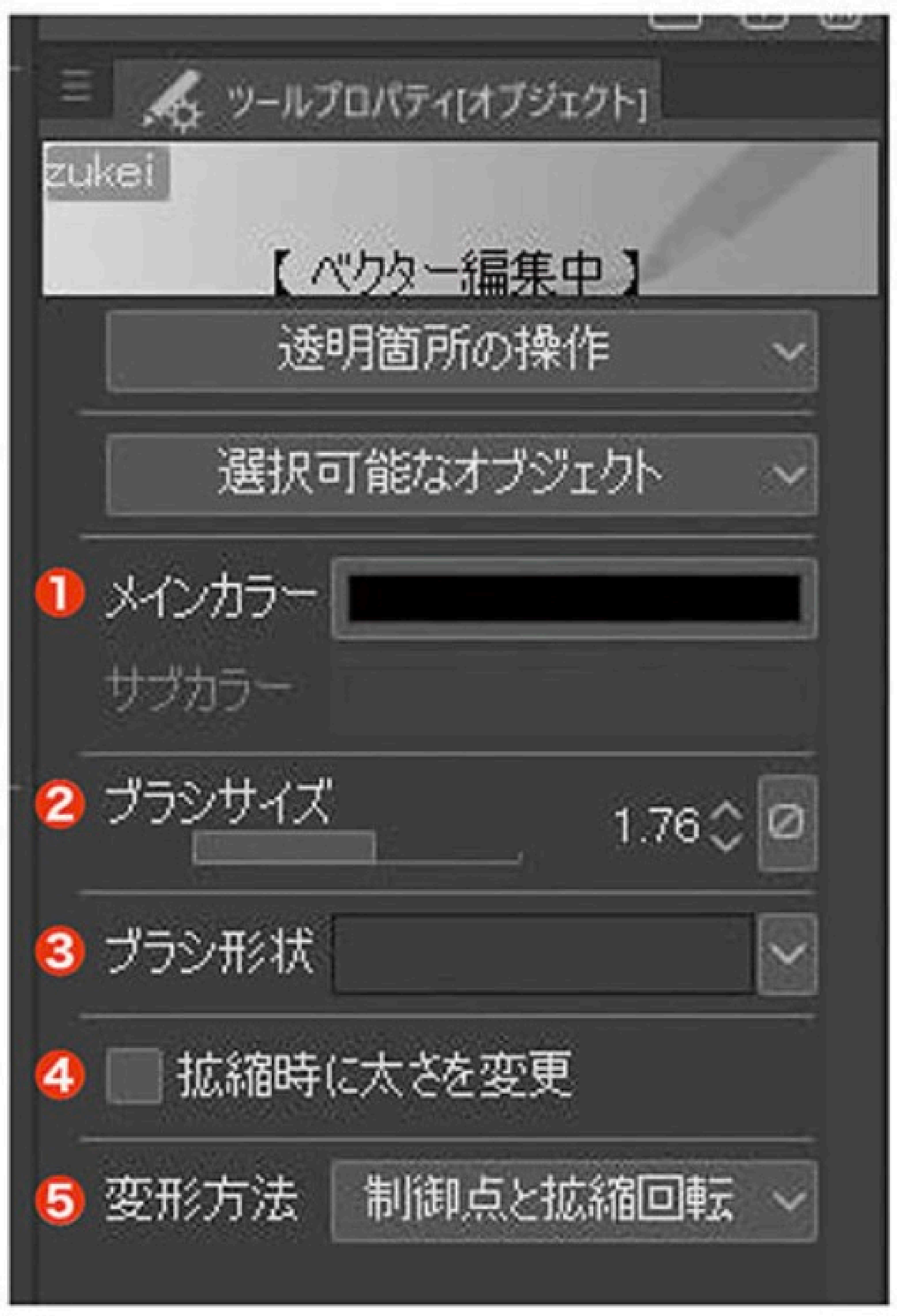
ベクター線の選択において、Shift キーを押しながらドラッグすることで追加選択することが可能です。



● [ツールプロパティ]で編集

[オブジェクト]で編集中の[ツールプロパティ]パレットでは、線の色、太さ、ブラシ形状などを設定することができます。

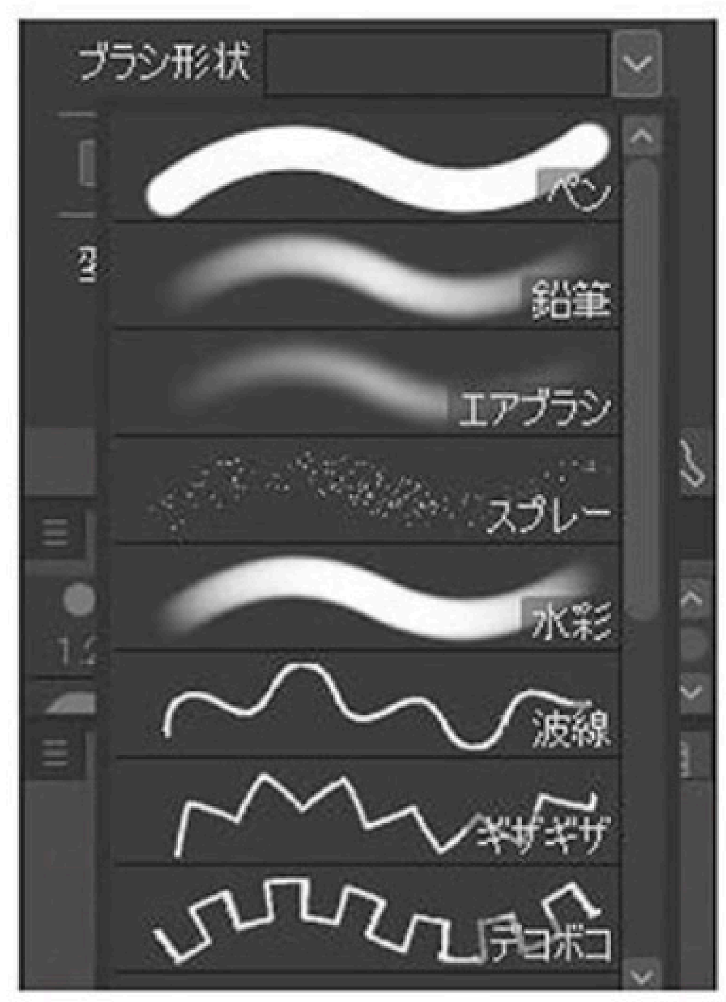
[ツールプロパティ]で編集
[オブジェクト]でベクター線を編集するための設定です。



❶メインカラー
ベクター線の色を設定します。

❷ブラシサイズ
ベクター線の太さを設定します。

❸ブラシ形状
ベクター線のブラシ形状を設定します。



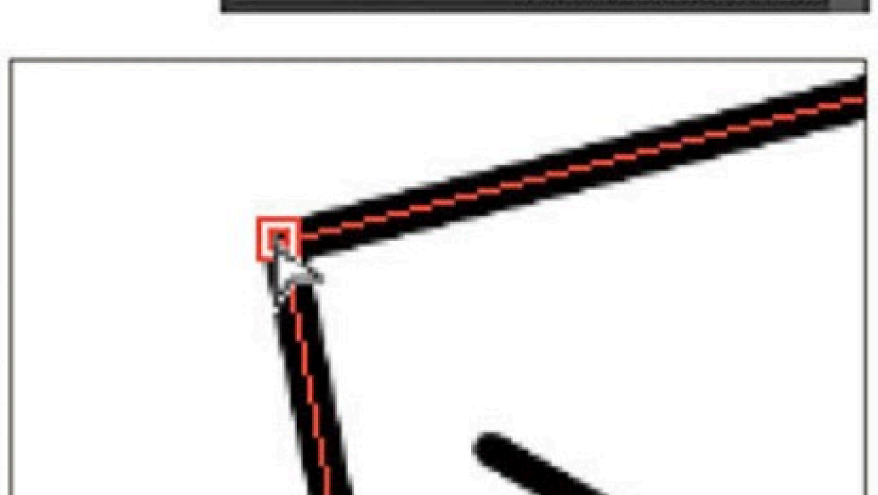
❹拡縮時に太さを変更
オンにすると拡大・縮小したときに線の太さも連動して変更されます。

❺変形方法
[オブジェクト]でベクター線を選択したときに操作できる方法を選択します。初期設定の[制御点と拡縮回転]ではハンドルで拡大・縮小・回転ができるほか、制御点をドラッグして動かすことも可能です。

● [制御点]サブツールで編集

[線修正]ツールにある[制御点]は、制御点の移動・追加・削除といった編集が可能なサブツールです。[ツールプロパティ]パレットで使いたい機能を選んでから操作します。





[制御点]は、制御点を編集するためのサブツールです。



[制御点]サブツールの機能は[ツールプロパティ]パレットで選択します。

❶制御点の移動
制御点をドラッグして移動できます。

❷制御点の追加
ベクター線の任意の場所をクリックすると制御点が追加されます。

❸制御点の削除
制御点をクリックすると削除されます。

❹角の切り替え
角の有無を切り替えます。

❺線幅修正
線の太さを変えます。

❻濃度修正
線の濃さを変えます。

❼線の切断
クリックした箇所で線を2本に分割します。

Q 101 ベクター線に強弱をつけたい

A ［線修正］ツールの［線幅修正］や［制御点］で線に強弱をつけることができます。

線の太さを部分的に変える

［線修正］ツールにある［線幅修正］は、ベクター線の太さを部分的に変えることが可能なサブツールです。ドラッグした箇所を太くしたり細くしたりすることができます。



使いたい機能を［ツールプロパティ］パレットで選択します。

❶指定幅で太らせる
線幅の値を指定して太くします。

❷指定幅で細らせる
線幅の値を指定して細くします。

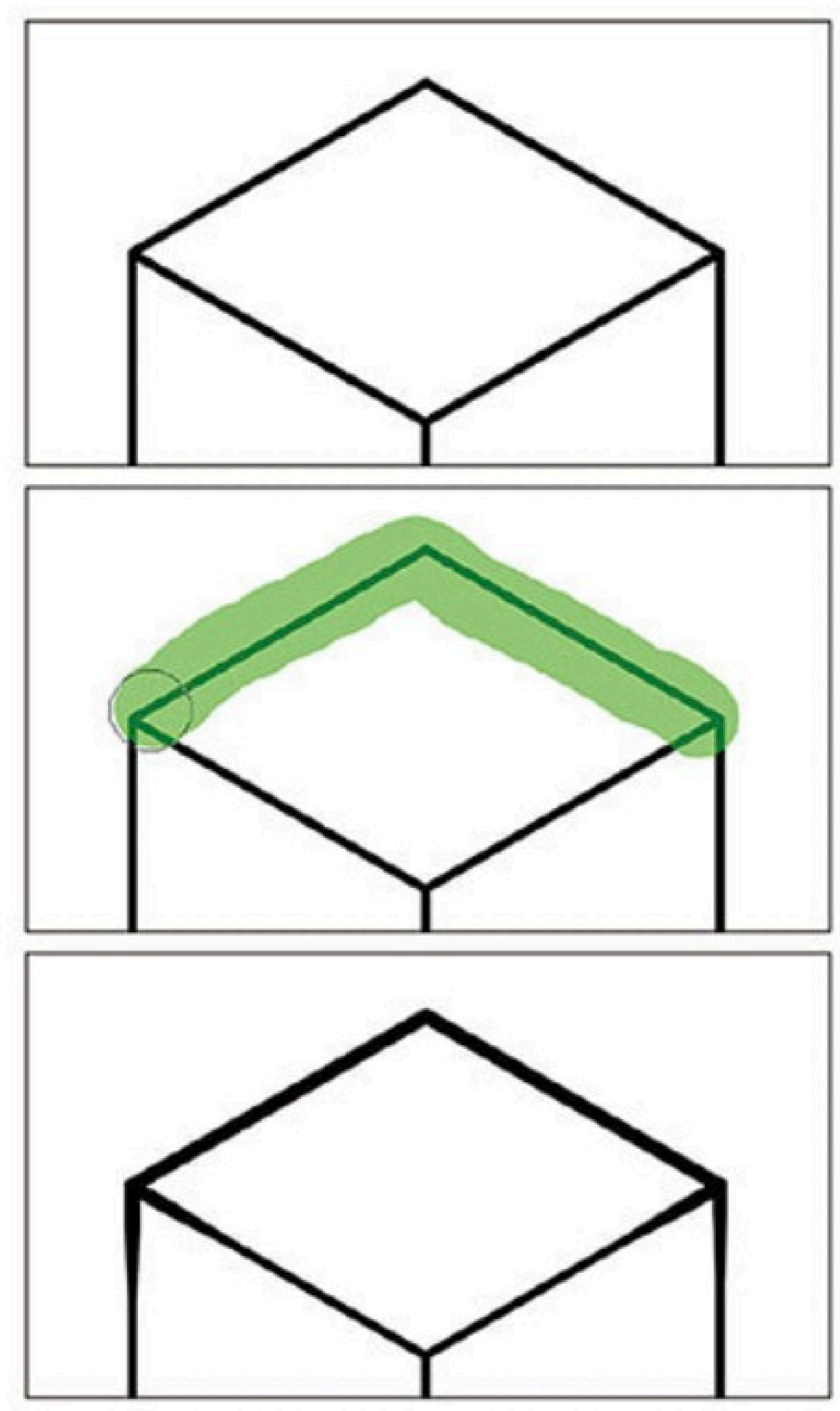
❸指定倍に拡大
倍率を設定して線幅を太くします。

❹指定倍に縮小
倍率を設定して線幅を細くします。

❺一定の太さにする
線幅の値を指定して一定の太さにします。

❻線全体に処理
オンにすると［線幅修正］の処理が線全体に及びます。

❼ブラシサイズ
［線幅修正］のブラシサイズを設定します。



線幅を変えたい部分をなぞるようにブラシを動かします。

制御点を編集して太さを変える

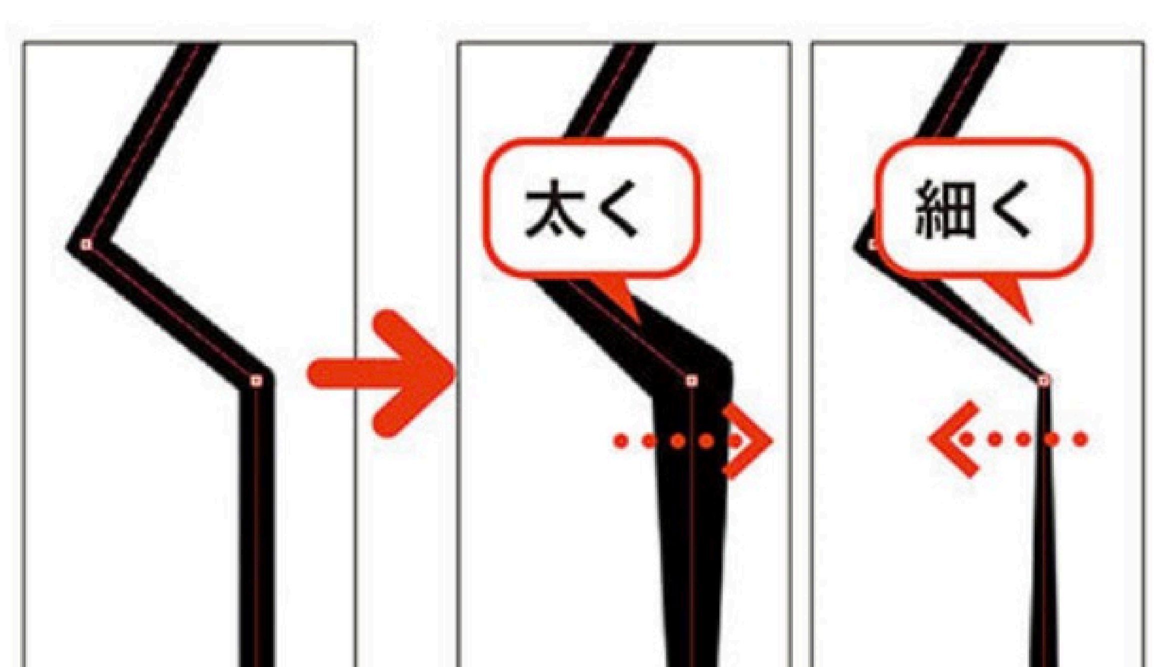
P.119で紹介した［線修正］ツール→［制御点］を使い、制御点の周りにある線の太さを変えられます。



❶［ツール］パレットで［線修正］ツール→［制御点］を選びます。



❷［ツールプロパティ］パレットで［線幅修正］を選択します。



❸制御点を右にドラッグで線が太く、左にドラッグで細くなります。

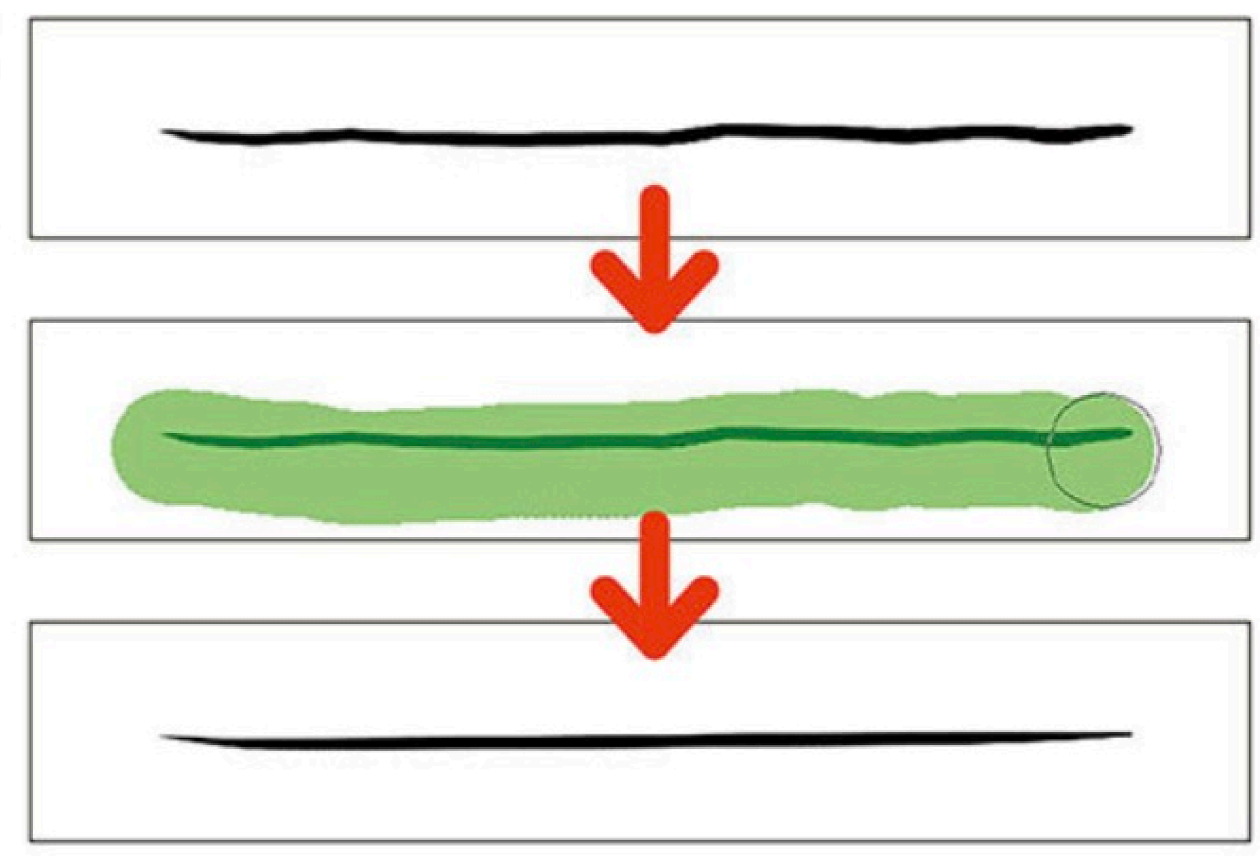
Q 102 ベクター線のガタガタを直したい

A [ベクター線単純化] で解消できる場合があります。

● なめらかな線に

[線修正]ツールにある[ベクター線単純化]は、ベクター線の制御点を減らし単純化することで線をなめらかにするサブツールです。





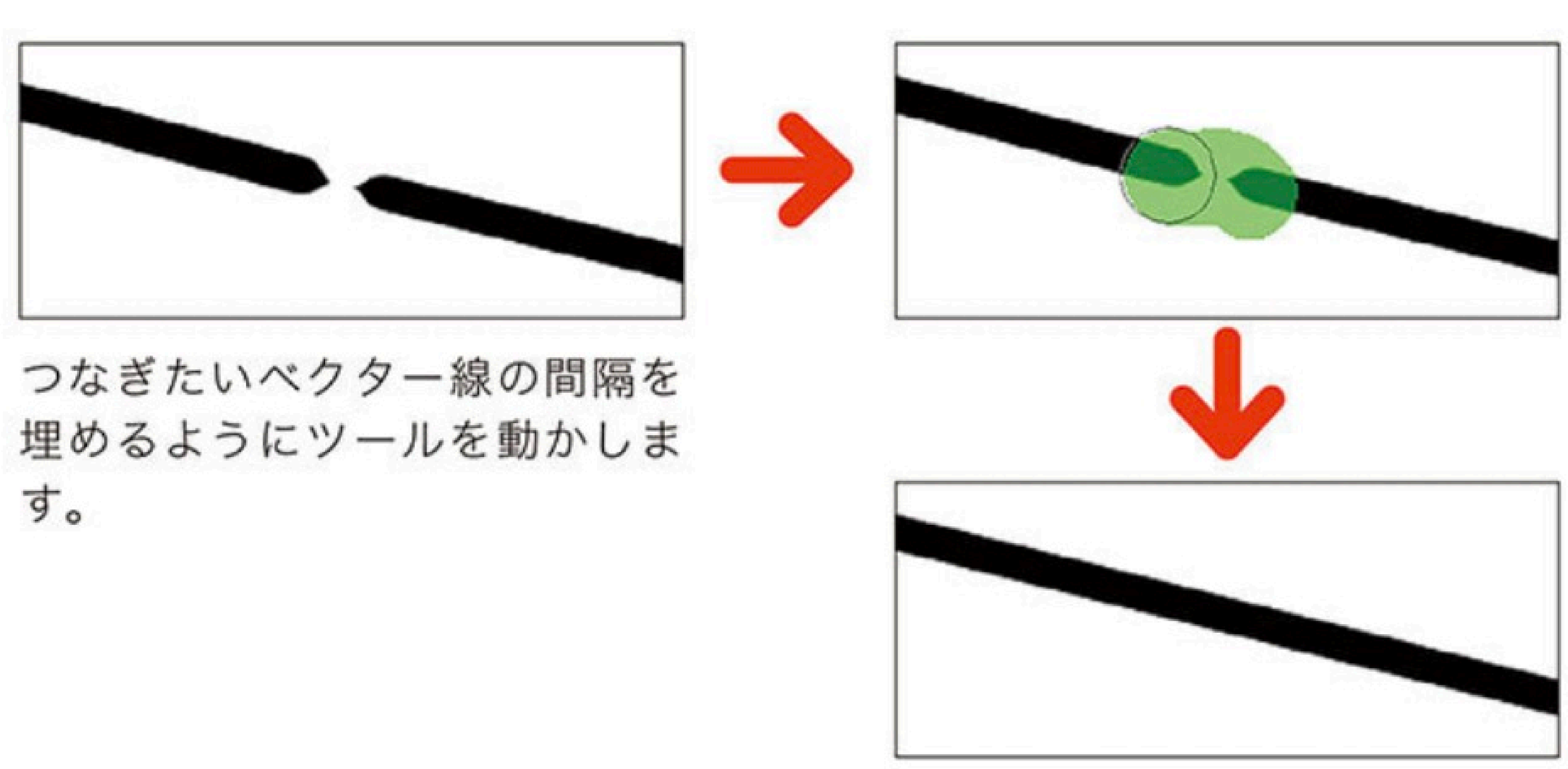
Q 103 途切れたベクター線をつなぎたい

A [ベクター線つなぎ] でベクター線同士をつなぎます。

● 近くのベクター線同士ならつながる

端が隣接したベクター線同士であれば、[線修正]ツールにある[ベクター線つなぎ]でつなげることができます。





つなぎたいベクター線の間隔を埋めるようにツールを動かします。

Q 104 Adobe Illustrator の ベクター画像を読み込みたい

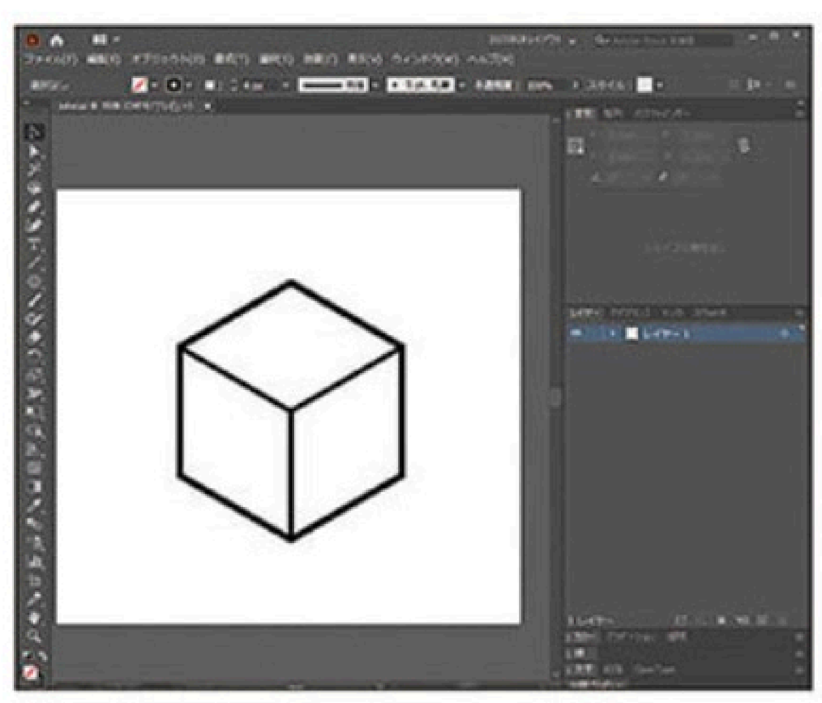
A SVG 形式で Adobe Illustrator と ベクター画像のやり取りができます。

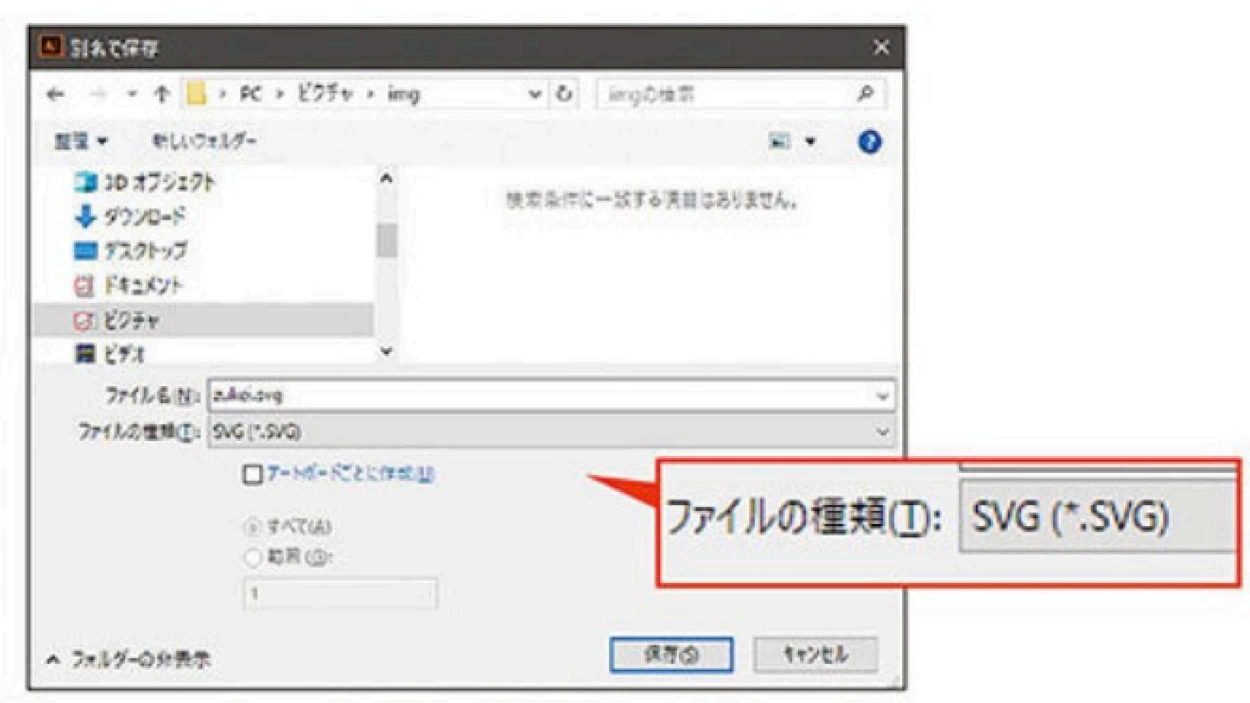
SVG ファイルの読み込みと書き出し

Adobe Illustrator で書き出した SVG 形式の画像ファイルは、［ファイル］メニュー→［読み込み］→［ベクター］から読み込むことができます。
また CLIP STUDIO PAINT で SVG ファイルに書き出したい場合は［ファイル］メニュー→［ベクター書き出し］を選択します。書き出された SVG ファイルは Adobe Illustrator で開けます。

Adobe Illustrator で書き出し

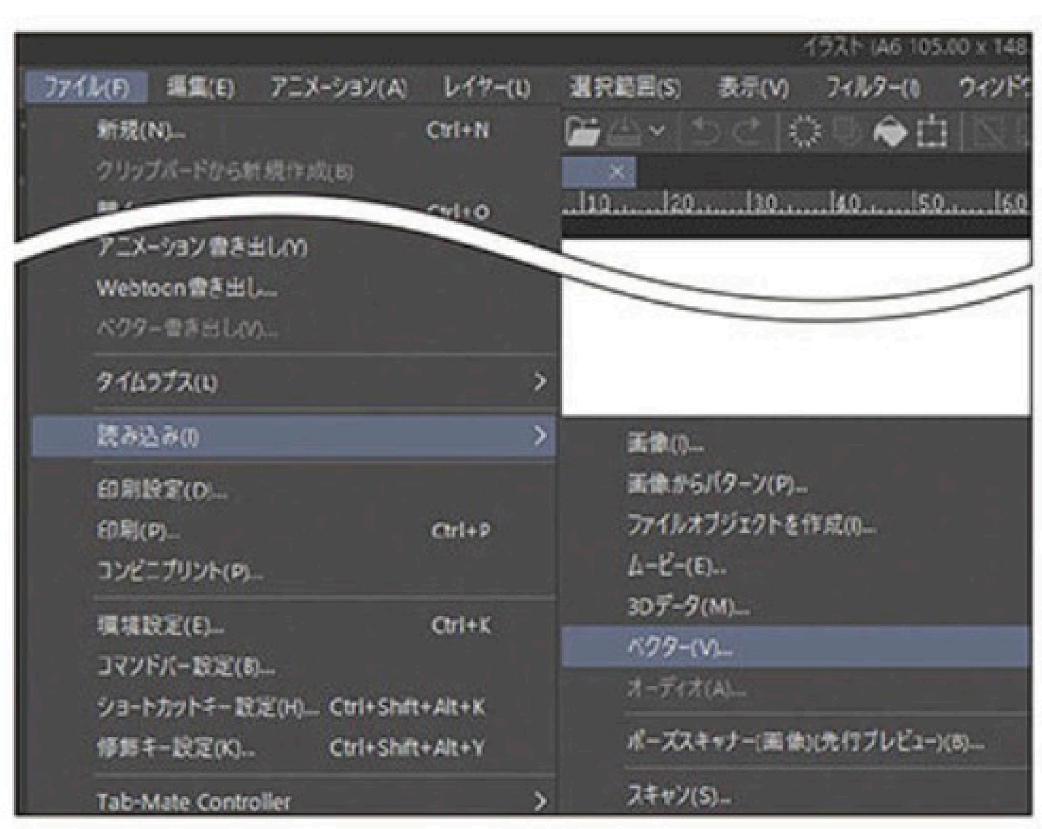
Adobe Illustrator で作成した画像を、［ファイル］メニュー→［別名で保存］より SVG 形式で書き出します。

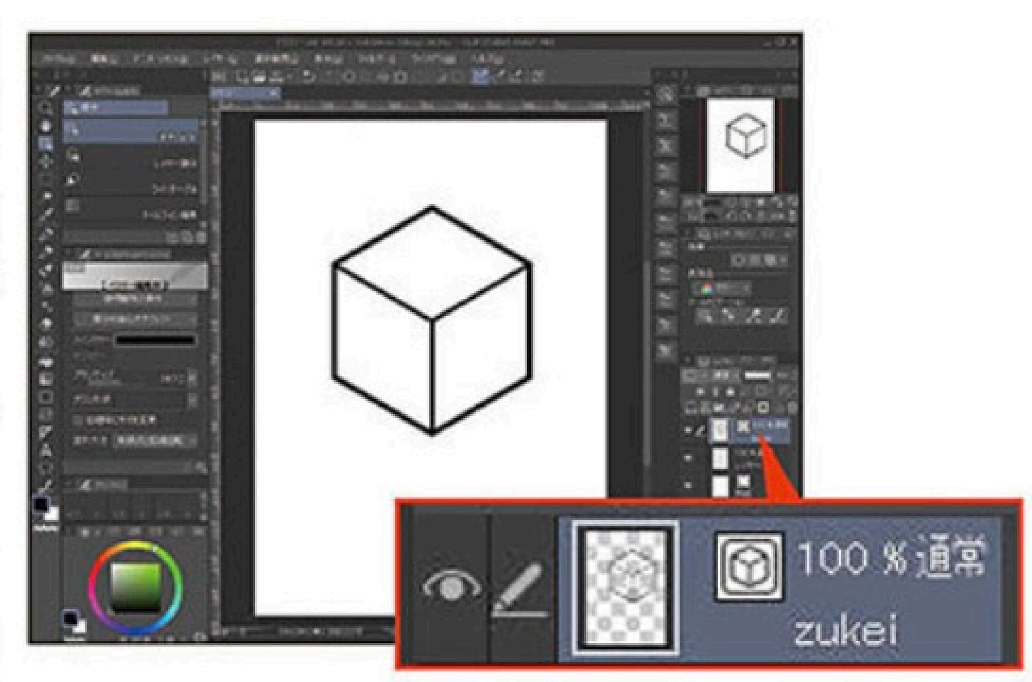




CLIP STUDIO PAINT で読み込み

画像を読み込むキャンバスを開いた状態で［ファイル］メニュー→［読み込み］→［ベクター］を選択し、SVG ファイルを読み込みます。





SVG ファイルはベクターレイヤーとして読み込まれます。

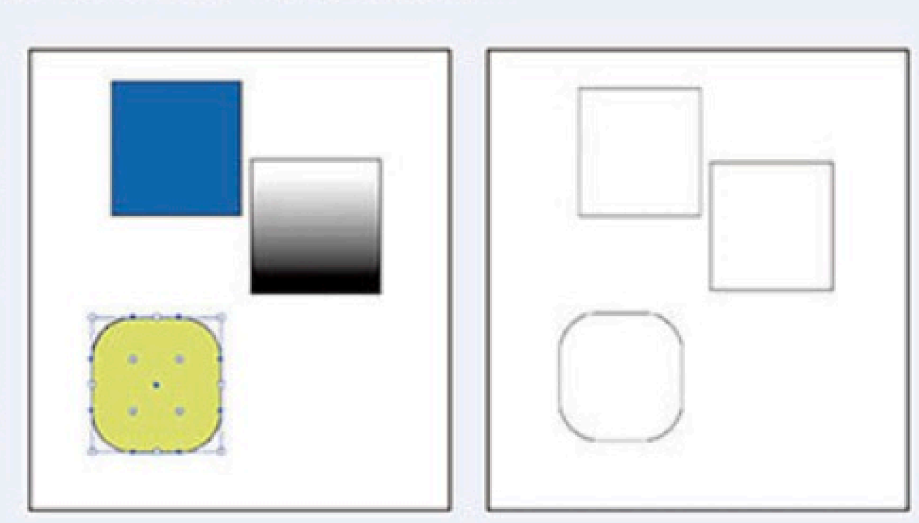
CLIP STUDIO PAINT で書き出し

［ファイル］メニュー→［ベクター書き出し］よりベクターレイヤーの画像を SVG 形式で書き出すことができます。



TIPS 線以外の情報はやりとりできない

CLIP STUDIO PAINT で読み込まれる SVG 形式の画像ファイルは、線の情報のみになります。CLIP STUDIO PAINT から SVG 形式で書き出す場合も線のみとなり、ブラシ形状や塗りなどの情報は書き出されません。



Q 105 定規で線を引きたい

A 紫の線で表示された定規にスナップさせながら線を引きます。

さまざまな定規

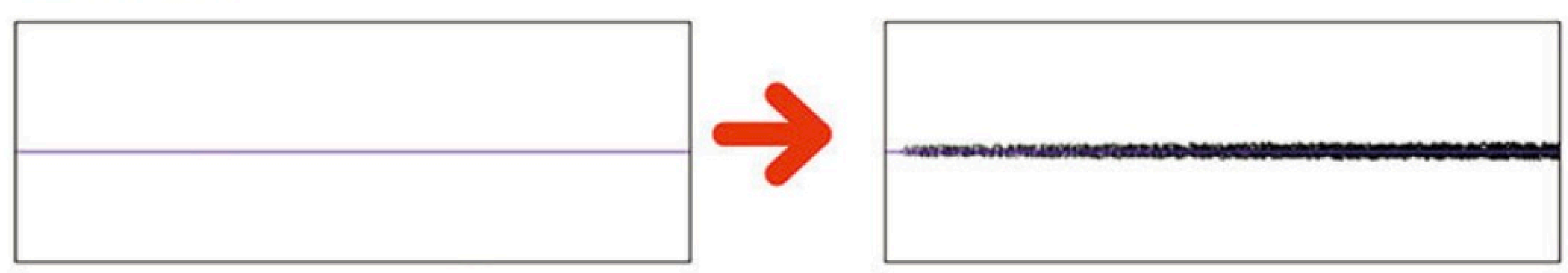


［定規］ツールにはさまざまなタイプのサブツールが用意されています。

定規にはさまざまな種類があり、まっすぐな線を引いたり、パースに合わせた図を描いたりするときに作画を助けてくれます。

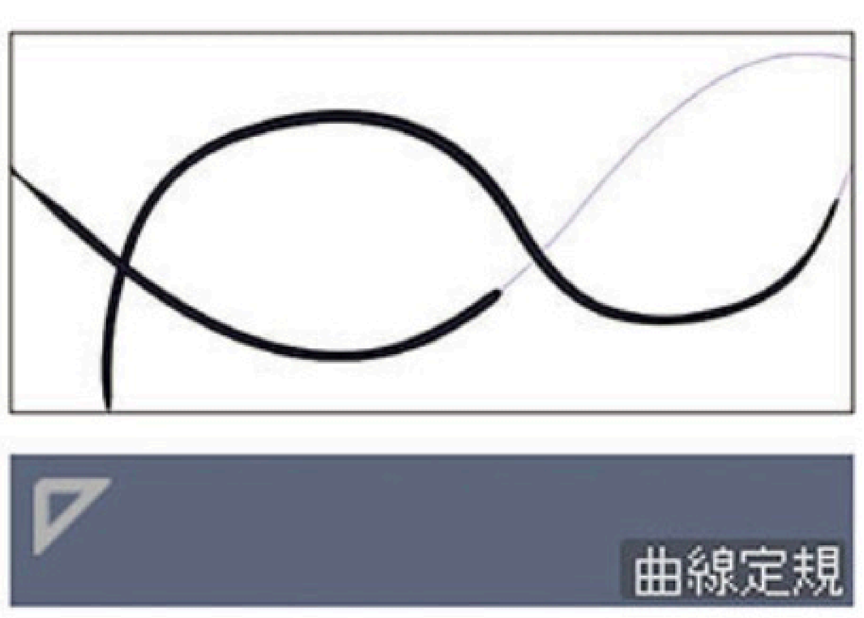


［直線定規］ 直線を引く定規を作成します。



作成した定規は紫色のガイド線となって表示されます。

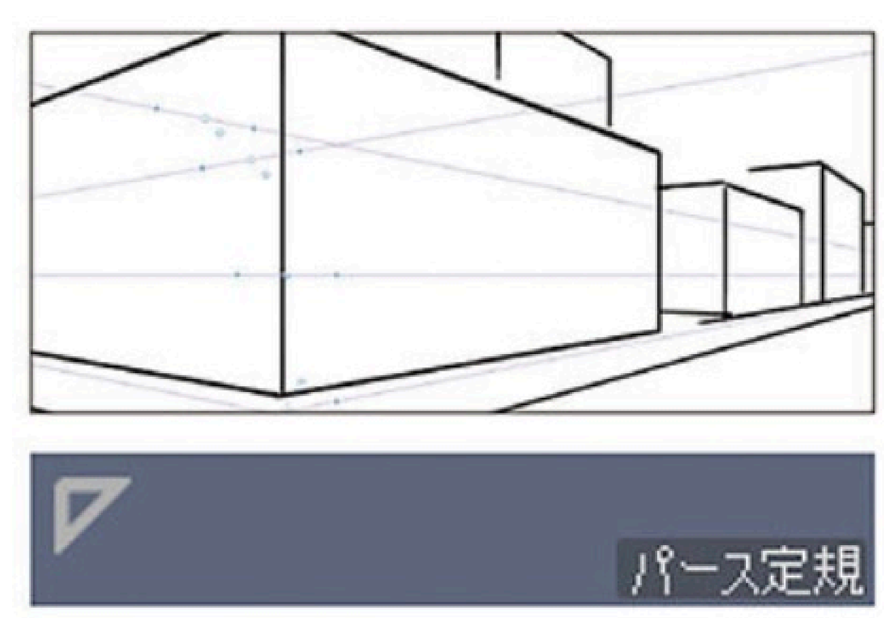
好きなブラシツールでスナップさせながら線を引きます。



［曲線定規］
曲線を引く定規を作成します。ベジェ曲線を使って曲線定規を作成することもできます。



［特殊定規］
［平行線］などの特殊定規を、用途に合わせて選択できます。



［パース定規］
透視図法を用いた図を描くための定規を作成します。

定規にスナップさせる

定規にブラシをスナップ（吸着）させるには、［表示］メニュー→［定規にスナップ］／［特殊定規にスナップ］、もしくはコマンドバーのボタンからオンにします。

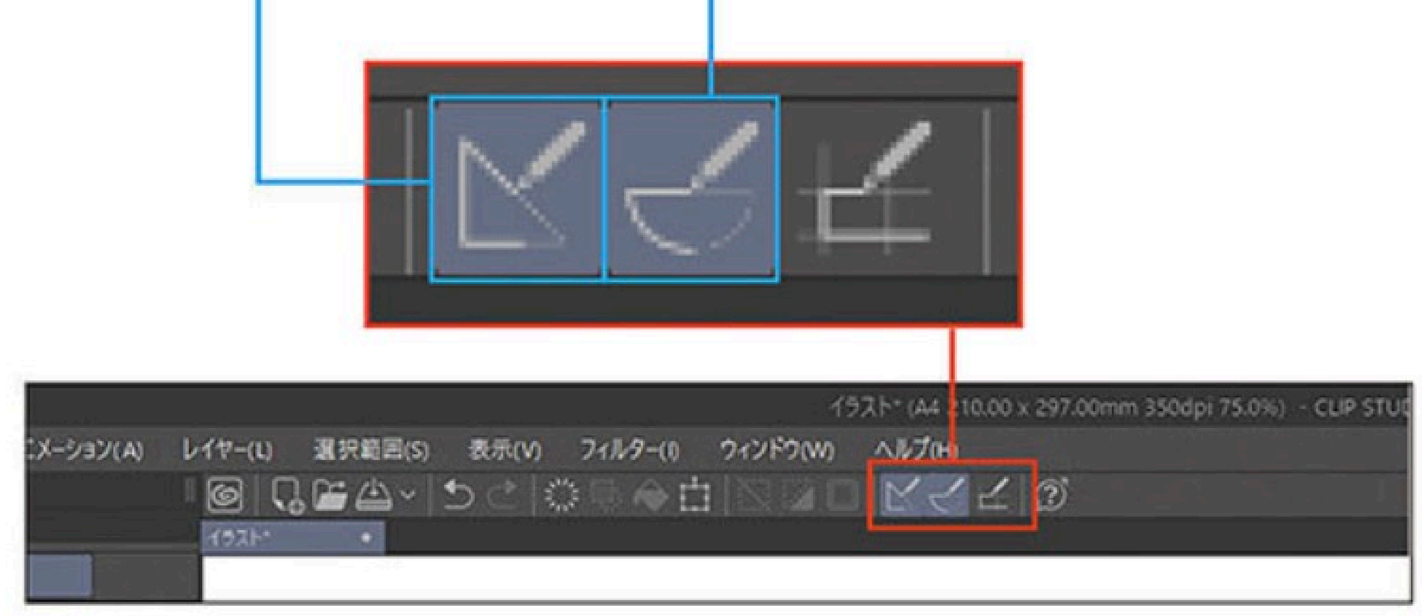
ショートカット

Ctrl + 1 …… **［定規にスナップ］**

Ctrl + 2 …… **［特殊定規にスナップ］**

定規にスナップ
［直線定規］［曲線定規］［図形定規］などにスナップさせるときにオンにします。

特殊定規にスナップ
［特殊定規］［パース定規］［ガイド］などにスナップさせるときにオンにします。



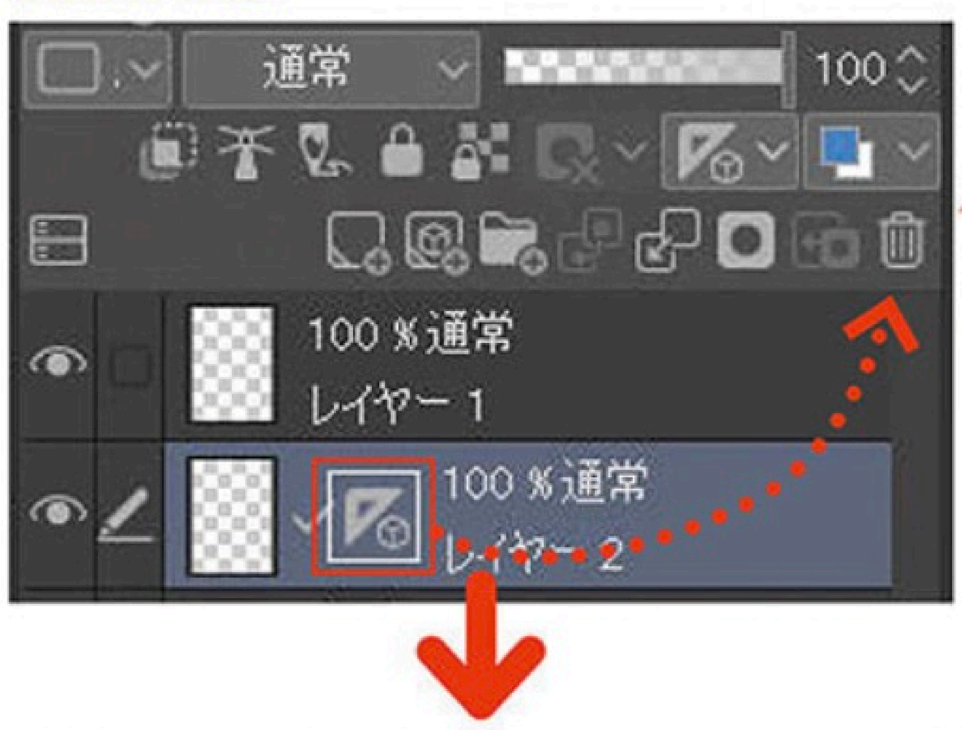
Q 106 定規を消したい

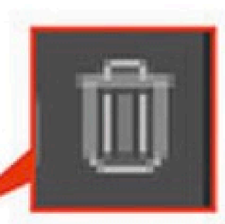
A 定規を削除するか、［定規の表示範囲を設定］で非表示にします。

定規アイコンの操作

定規を削除したいときは［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［定規を削除］を選択するか、もしくは［レイヤー］パレットで定規アイコンをゴミ箱にドラッグ＆ドロップします。
また定規アイコンをドラッグ＆ドロップして、定規を別のレイヤーに移すことも可能です。

定規の削除



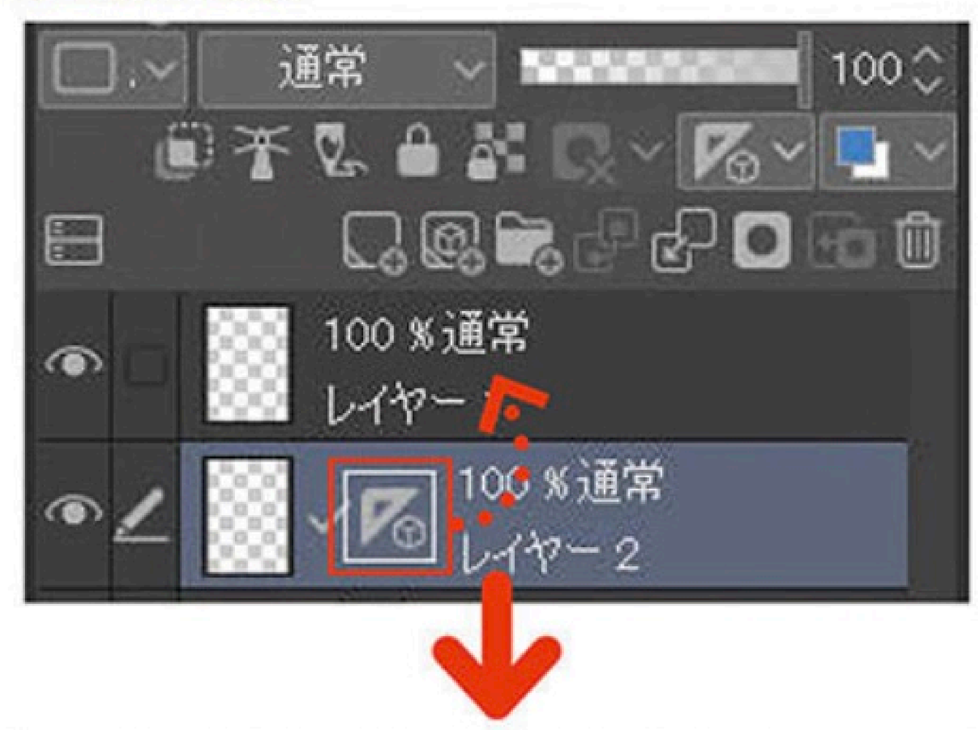


定規アイコンをゴミ箱にドラッグ＆ドロップします。



定規が削除されます。

定規の移動



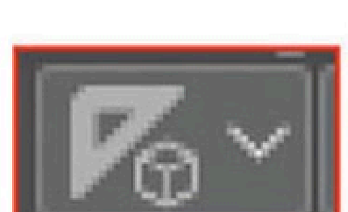
定規アイコンを別のレイヤーにドラッグ＆ドロップで移動します。



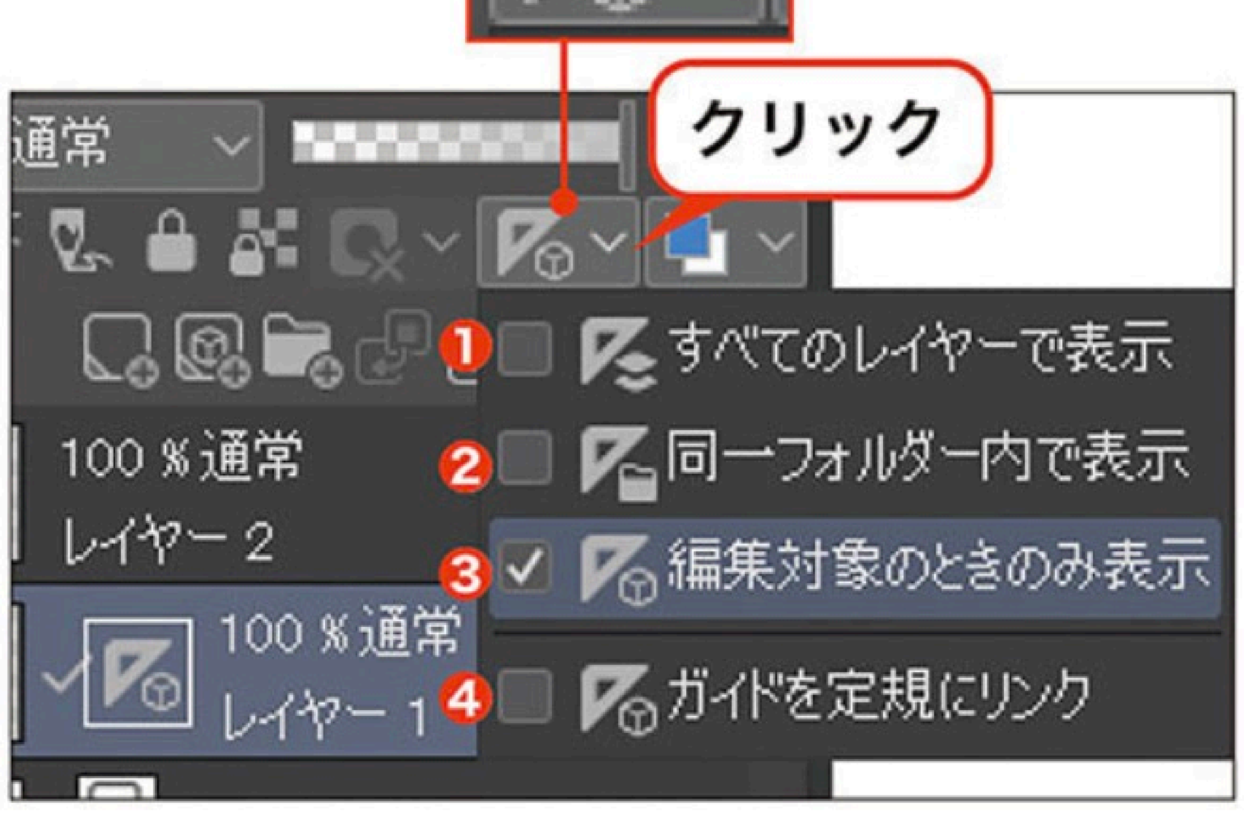
定規が別のレイヤーに移されます。

定規の表示範囲

定規の表示を消したいときや、定規の影響範囲を決めたいときは、［定規の表示範囲を設定］を設定します。



定規の表示範囲を設定



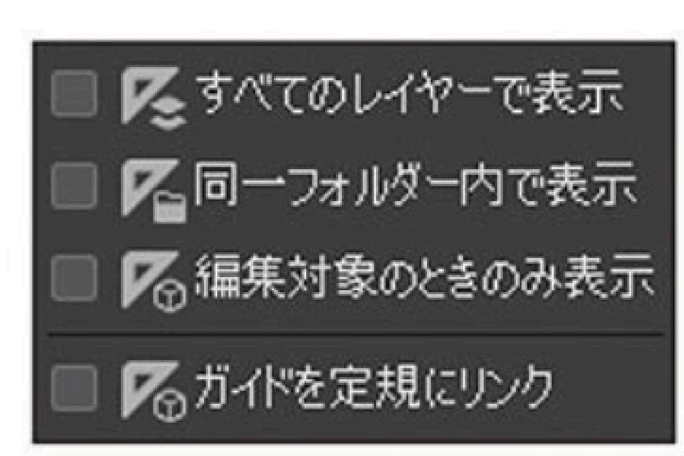
［定規の表示範囲を設定］は［レイヤー］パレットにあります。

❶すべてのレイヤーで表示
すべてのレイヤーで定規を表示し、スナップさせることが可能です。

❷同一フォルダー内で表示
定規が含まれるレイヤーフォルダー内のレイヤーにのみ定規を表示し、スナップさせることが可能です。

❸編集対象のときのみ表示
定規があるレイヤーを編集中のときのみ、定規を表示し、スナップさせることが可能です。

❹ガイドを定規にリンク
定規があるレイヤーにガイド線がある場合、定規を別のレイヤーに移動するとガイドも連動して移動します。



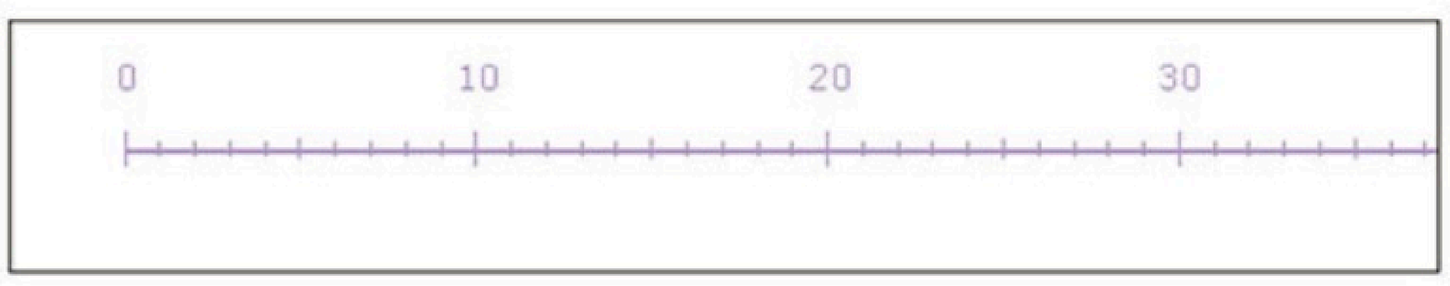
すべてのレイヤーで非表示
すべてのチェックを外すと定規は非表示になります。

Q107 定規の目盛りを使って描きたい

A ［直線定規］の設定で目盛りを表示することができます。

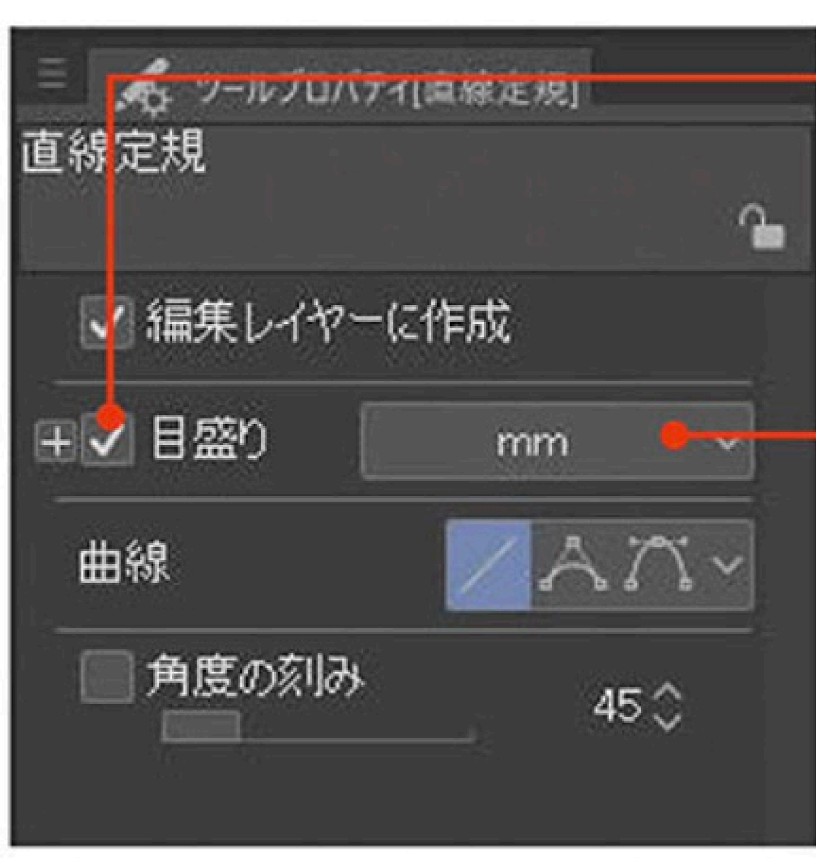
長さを測る目盛り

［定規］ツールの［直線定規］には目盛りを表示させる機能があります。目盛りを使って長さを測ることができます。

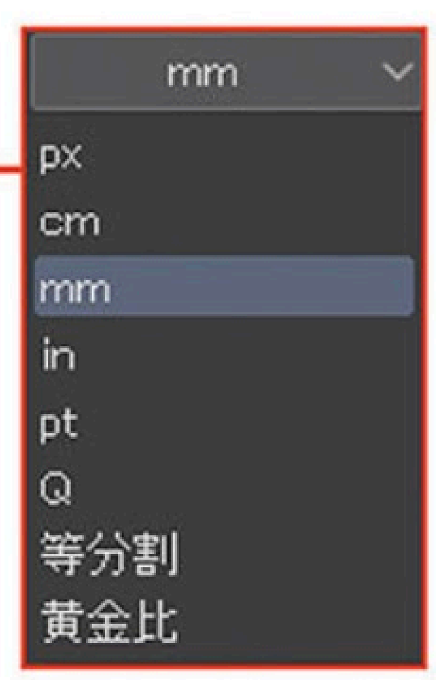




［直線定規］



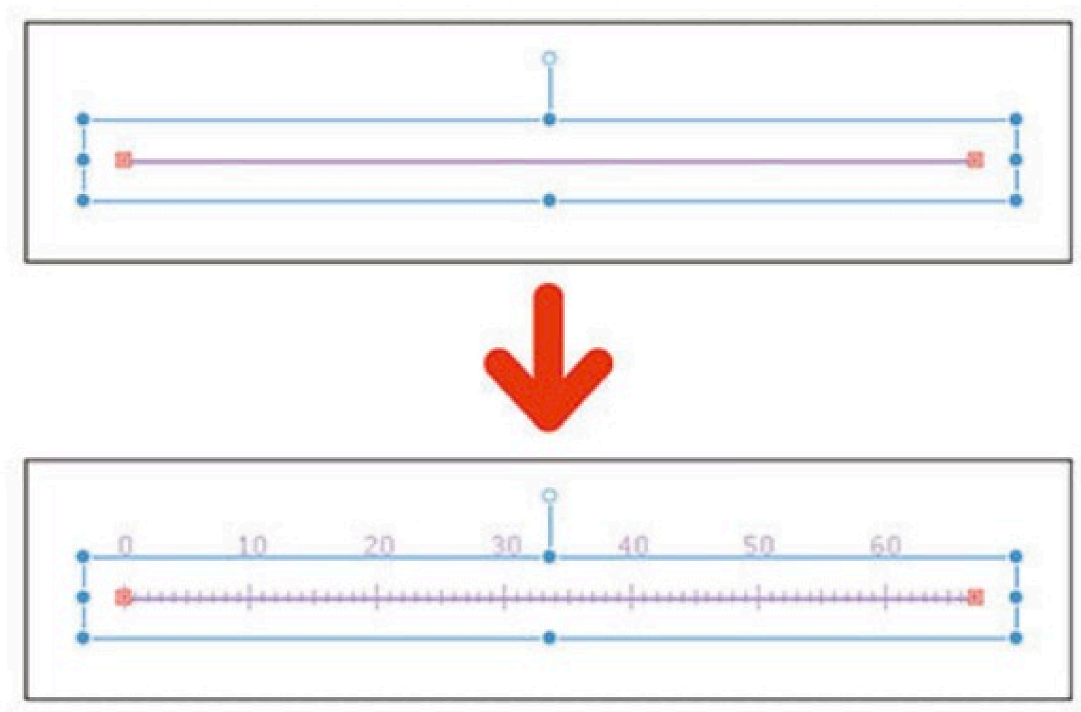
［目盛り］をオンにすると目盛りのついた定規が作成されます。



［cm］や［mm］など目盛りの単位を選択できます。



［オブジェクト］



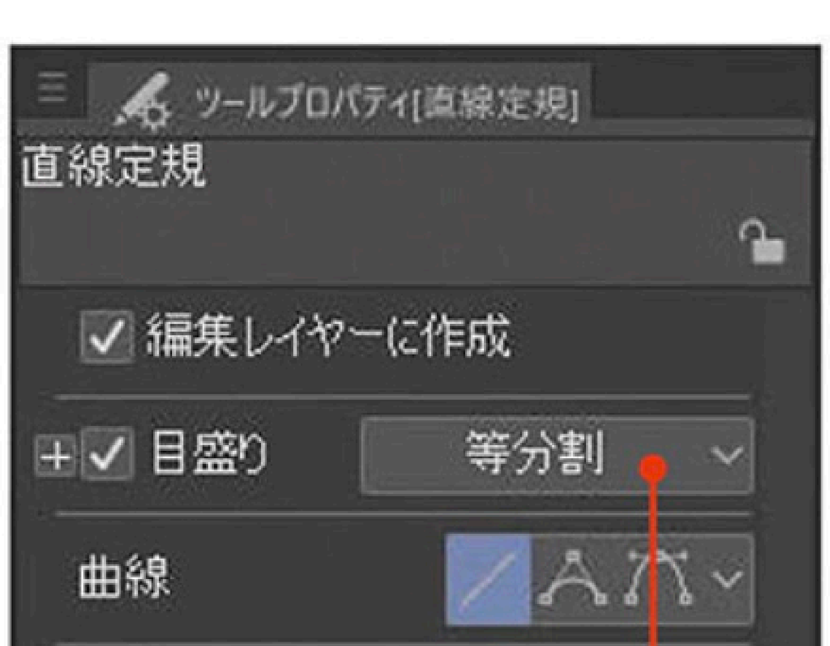
後から目盛りを表示

後から定規に目盛りを表示させたいときは［オブジェクト］で選択し、［ツールプロパティ］パレットで［目盛り］をオンにします。

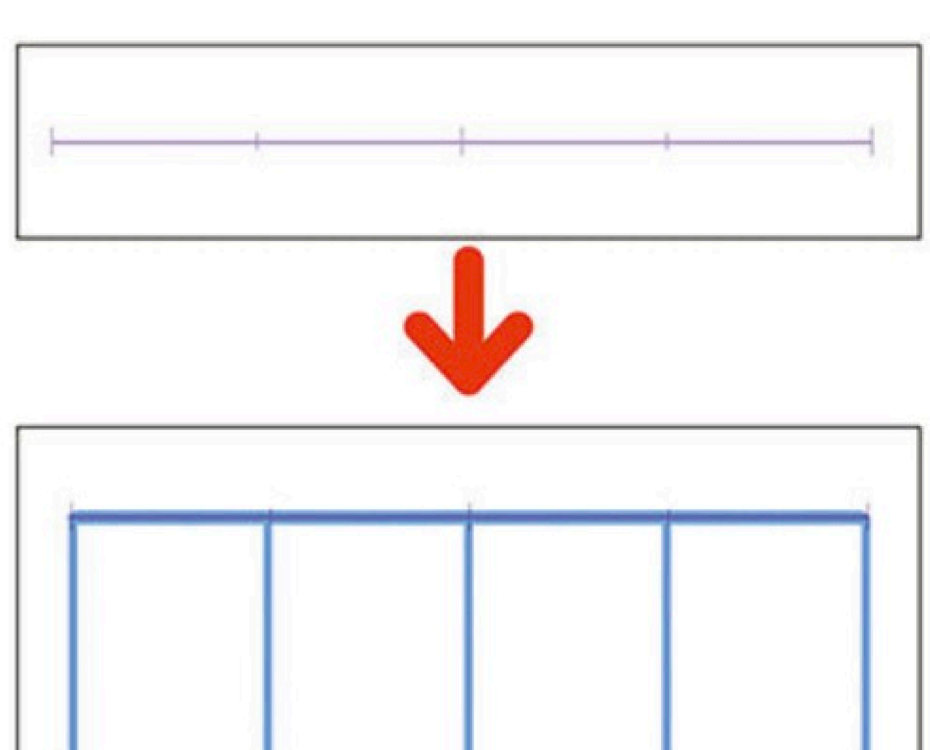


［等分割］の目盛り

［目盛り］を［等分割］に設定すると、同じ長さで分割する目安をつけられます。



［等分割］を選択します。



等分された目盛りを目安にして作画できます。

機能拡張 ⊞をクリックして展開します。



分割数を変える

機能拡張を展開すると分割数を変えることができます。

Q 108 左右対称の絵を描きたい

A ［対称定規］を使うと左右対称の絵を描けます。

［対称定規］

［定規］ツール→［対称定規］は、線対称の絵を描くための定規です。［線の本数］の設定を変えることで、さまざまな作図をすることができます。



特殊定規へのスナップ



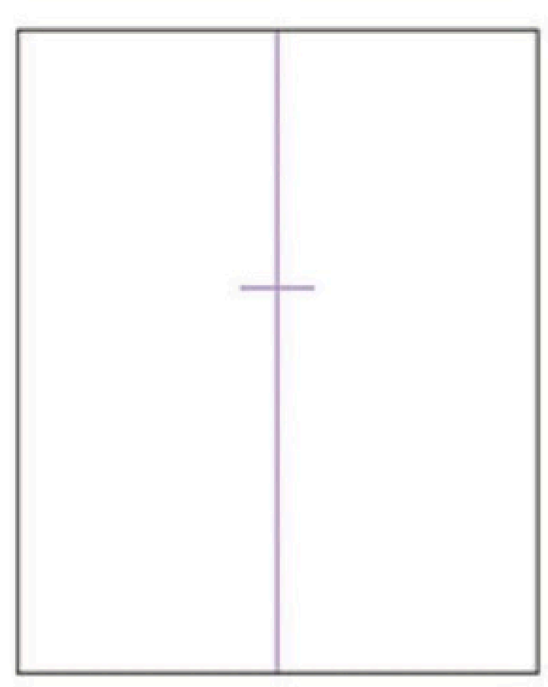
スナップのオン／オフ

［特殊定規へのスナップ］をオフにすると、［対称定規］の効果がなくなります。

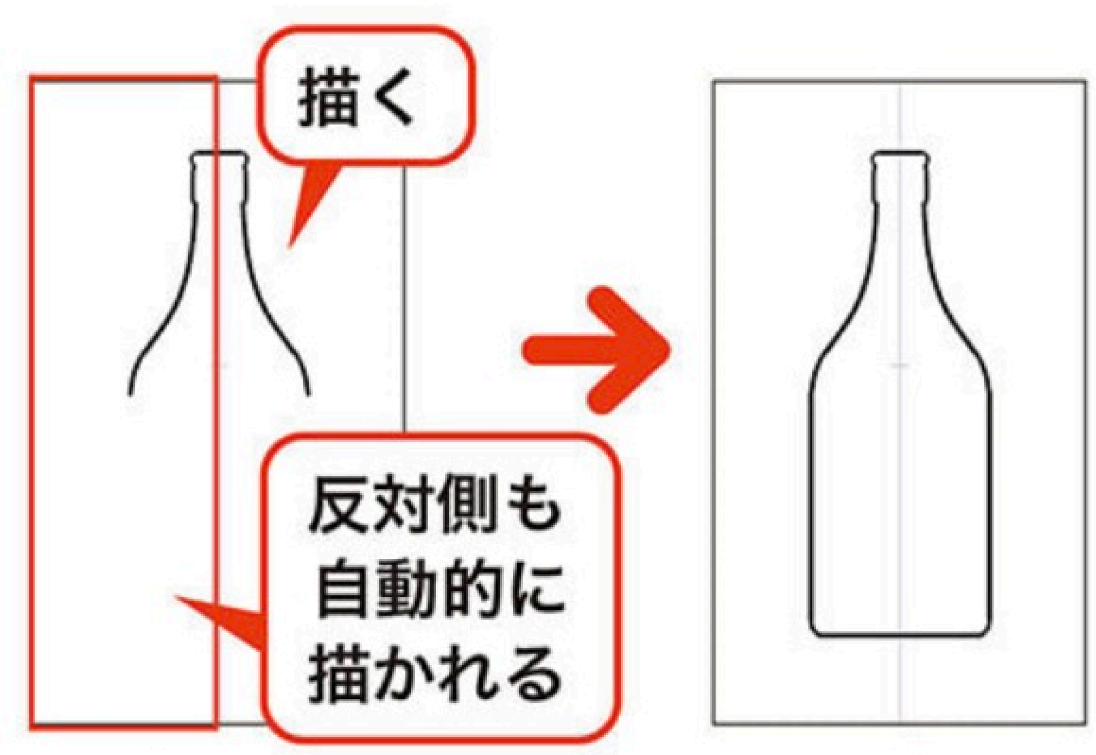
左右対称の絵を描く



❶左右対称の図を描く場合は初期設定のまま［対称定規］を使います。初期設定では［ツールプロパティ］パレットで［線の本数］が2になっています。



❷［対称定規］でキャンバスをドラッグすると画面を分割するような定規の線が表示されます。



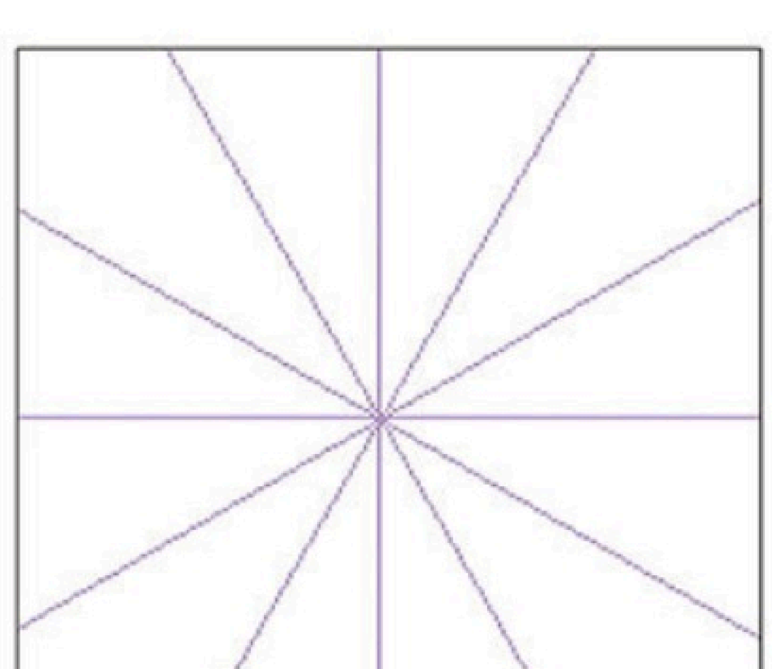
❸定規の線を境にして、片側の領域に作画すると、反対側も自動的に描かれます。

> **TIPS 水平・垂直の定規**
>
> 定規を作成する際、Shift キーを押しながらドラッグで水平、または垂直方向に定規を作成できます。

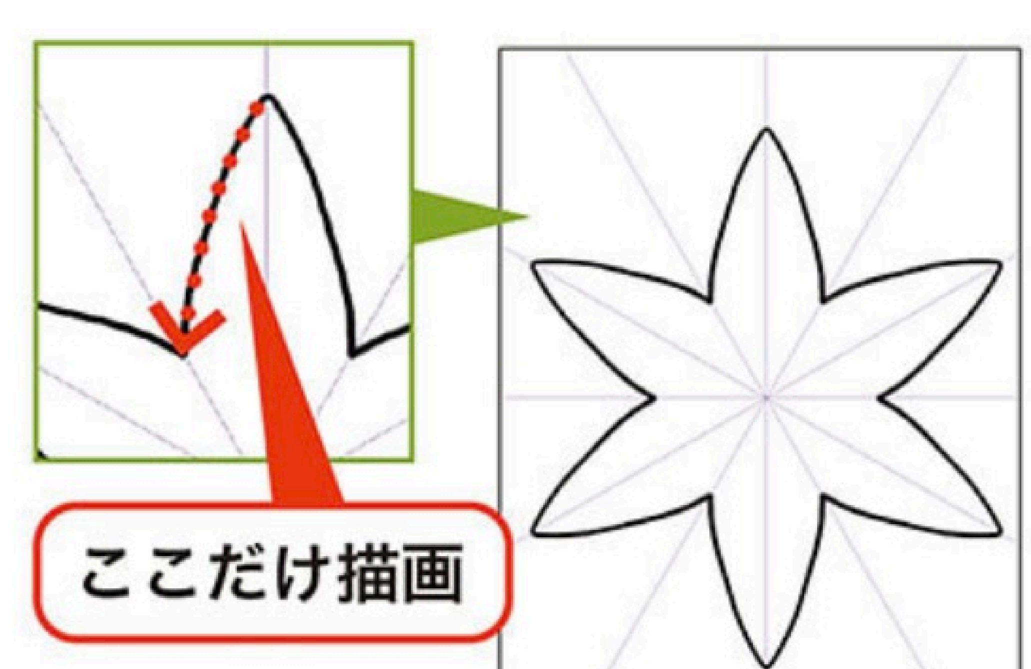
設定を変える

［線の本数］の設定を変えることで、さまざまな作図をすることができます。





❶［対称定規］の［ツールプロパティ］パレットで［線の本数］を12にしてからキャンバスをドラッグし、定規を作成します。



❷分割されたうち1つの面を描画するだけで図のような模様を描けました。

Q 109 レース模様を描きたい

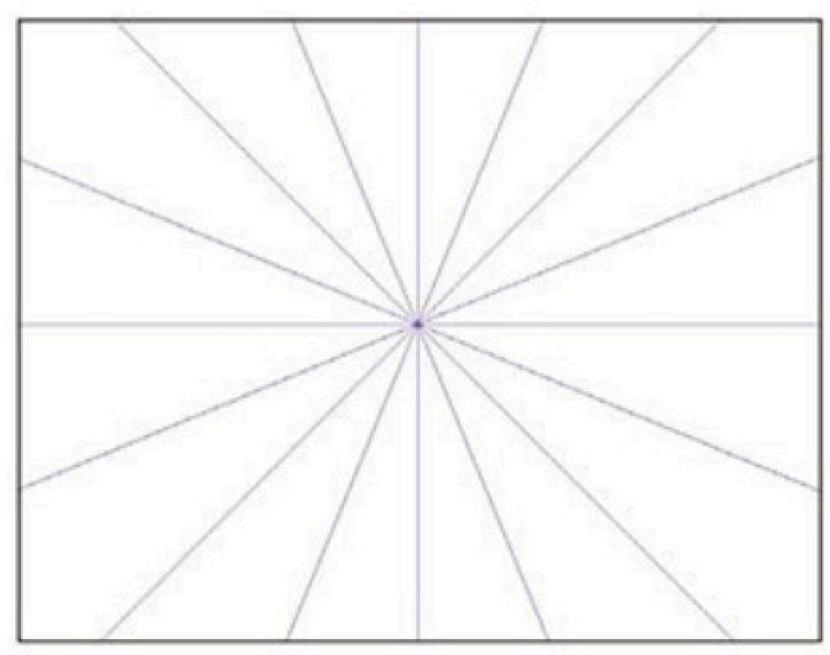
A [対称定規]と[境界効果]を使ってレース模様を描く方法があります。

レース模様を描く設定

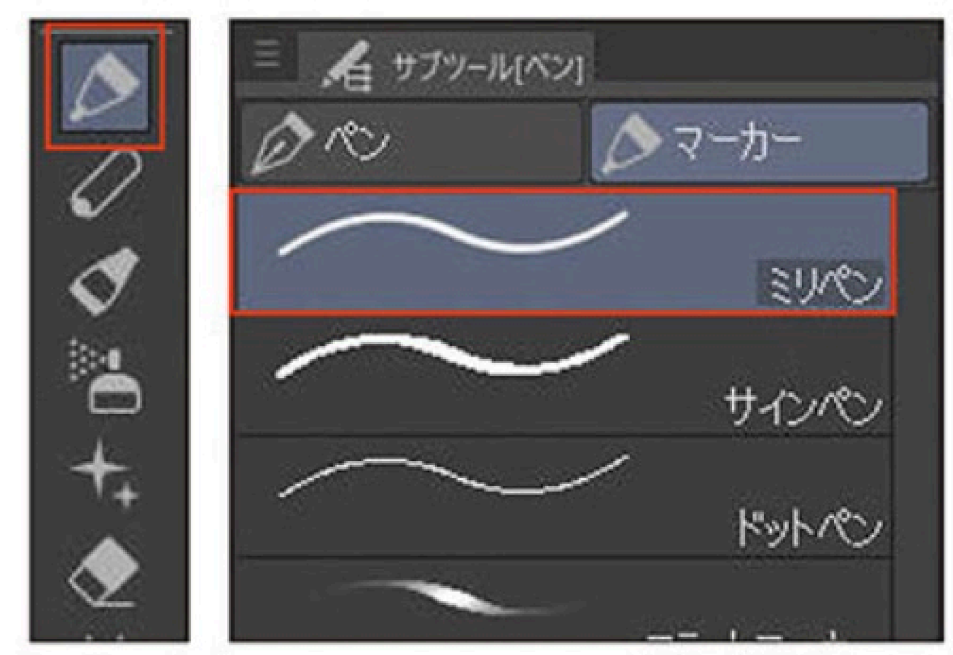
[対称定規]と[レイヤープロパティ]パレットの[境界効果]を使うことで、レース模様を簡単に作ることができます。



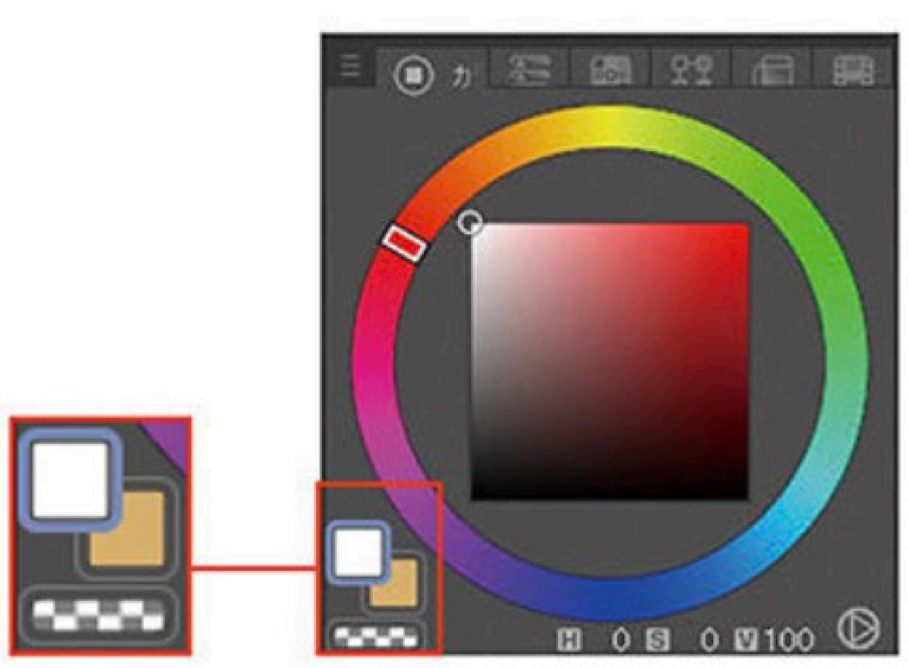
❶[定規]ツールの[対称定規]を選択し、[ツールプロパティ]パレットで[線の本数]を16にします。



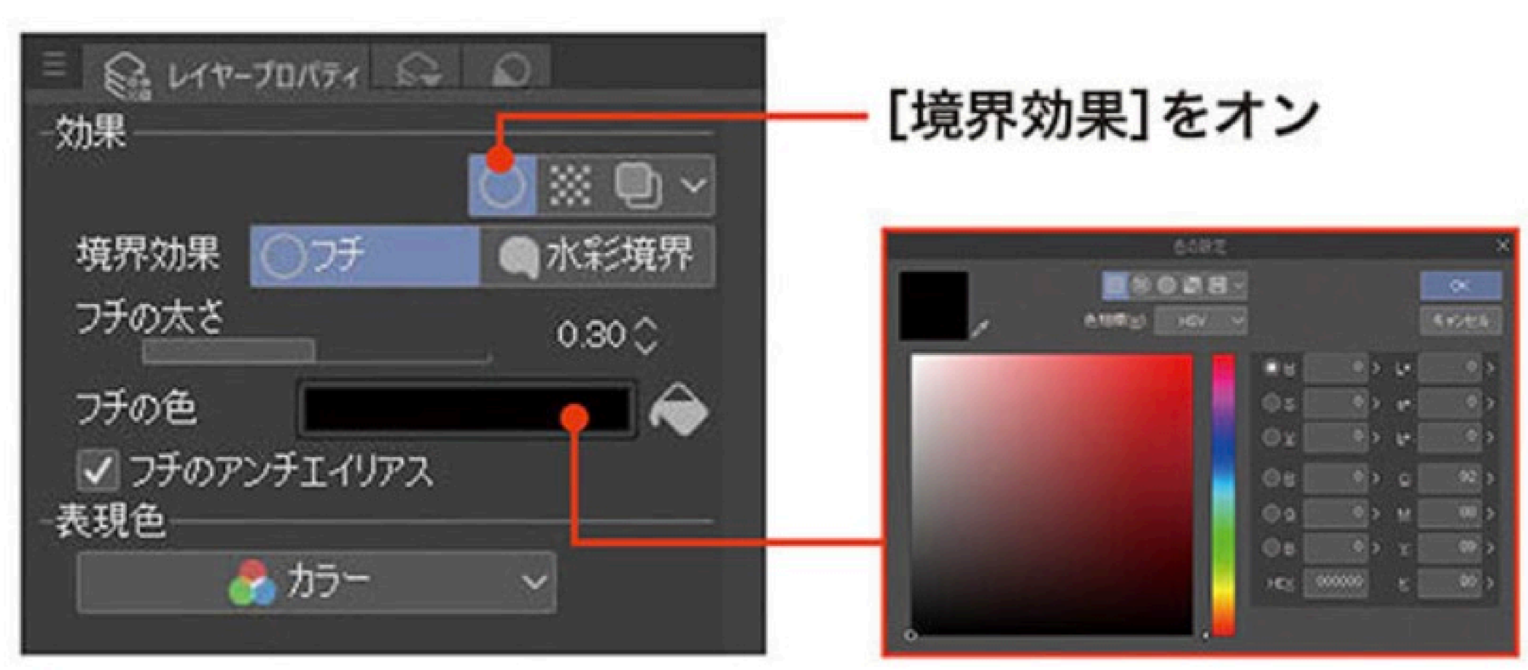
❷キャンバスをドラッグして定規を作成します。



❸ブラシツールを選びます。[ペン]ツールの[マーカー]グループにある[ミリペン]を選択します。

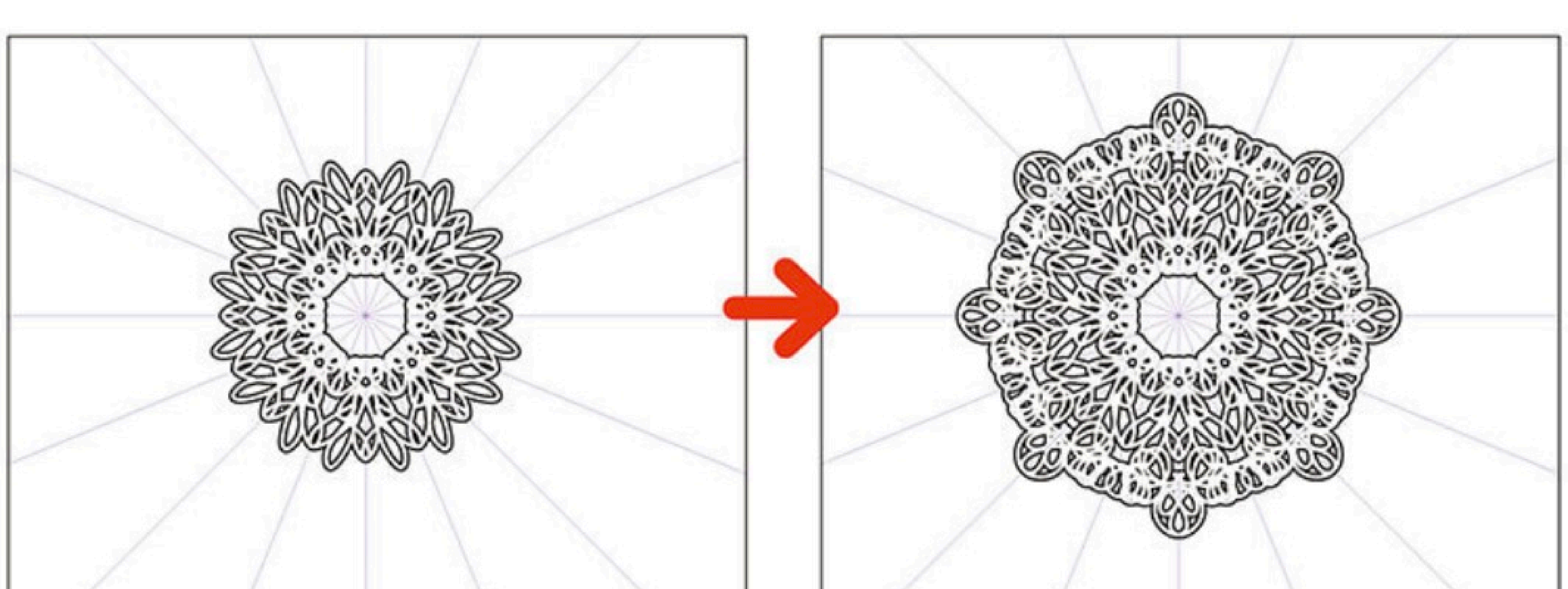


❹描画色を白にします。



[フチの色]は、カラーアイコンをクリックして[色の設定]ダイアログで設定します。

❺[レイヤープロパティ]パレットで[境界効果]をオンにし、[フチ]を選択。[フチの色]は黒にします。



❻描画して模様を作っています。模様は簡単にできるので、気に入らない場合は描き直すとよいでしょう。

Q 110 複数の平行な線を引きたい

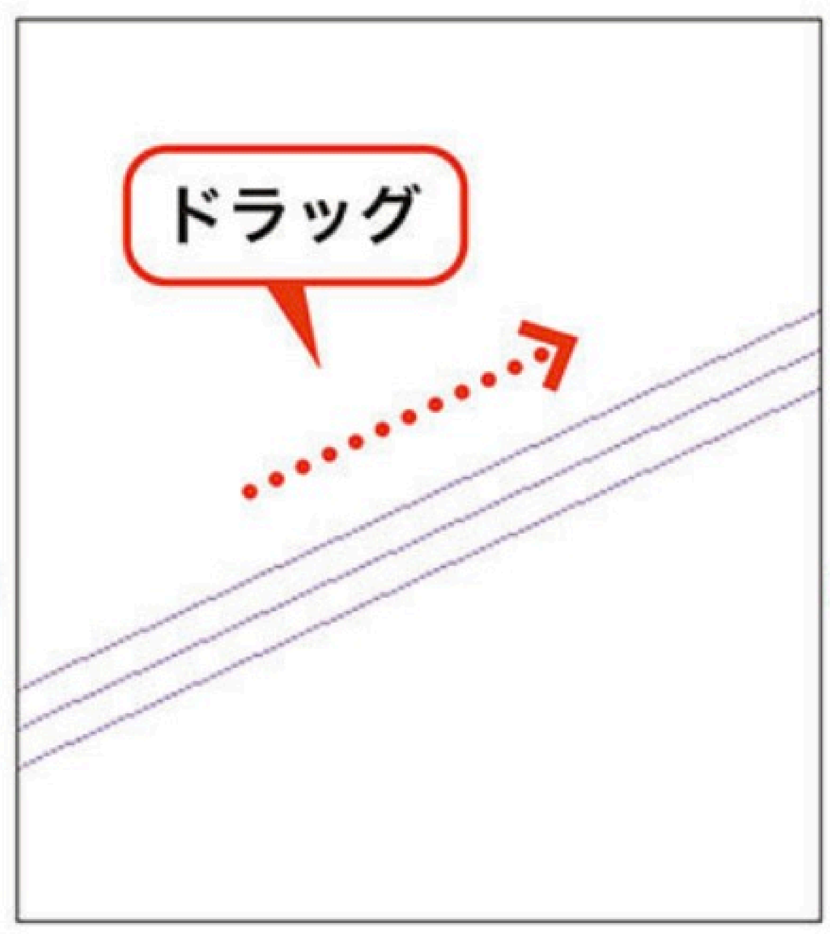
A ［特殊定規］のタイプを［平行線］や［平行曲線］、［同心円］にした定規で引けます。

［平行線］タイプの［特殊定規］

［定規］ツール→［特殊定規］のタイプを［平行線］にすると、一方向への平行な線を引くことができます。



❶［特殊定規］を選択し［ツールプロパティ］パレットで［平行線］を選びます。



❷キャンバス上でドラッグして定規を作成します。



❸［特殊定規にスナップ］がオンになっていれば、好きなブラシで平行線が描けるようになります。

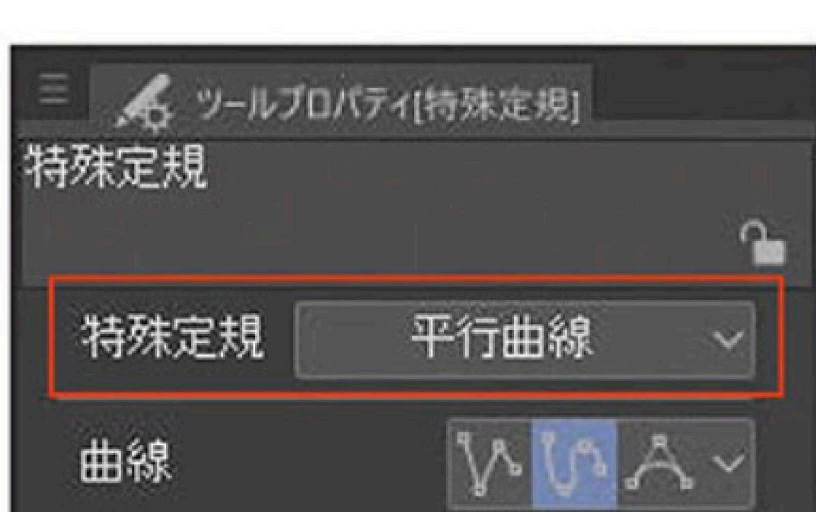


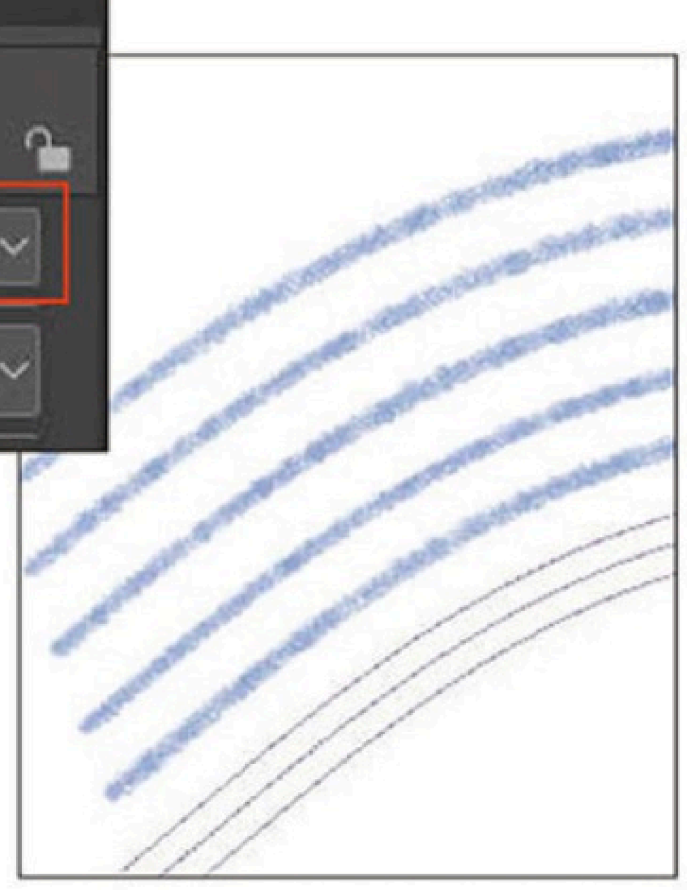
［角度の刻み］の設定

Shift キーを押しながらドラッグで垂直・水平方向に定規を作成できます。［ツールプロパティ］パレットで［角度の刻み］をオンにして角度を設定すると、Shift キーを押しながら設定した角度の刻みで定規を作成できるようになります。

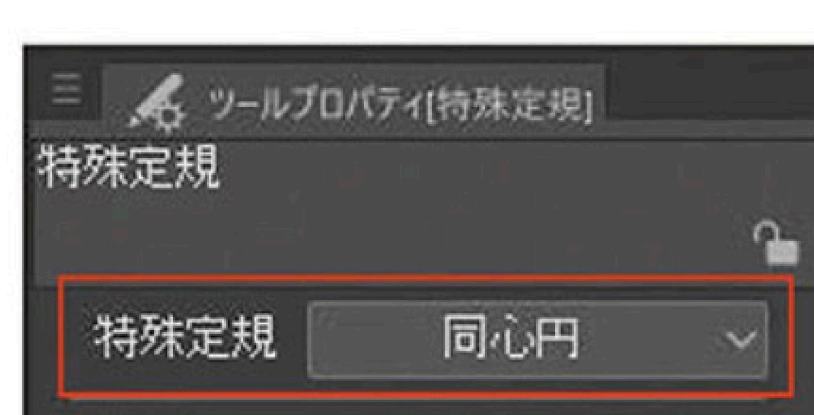
平行な曲線

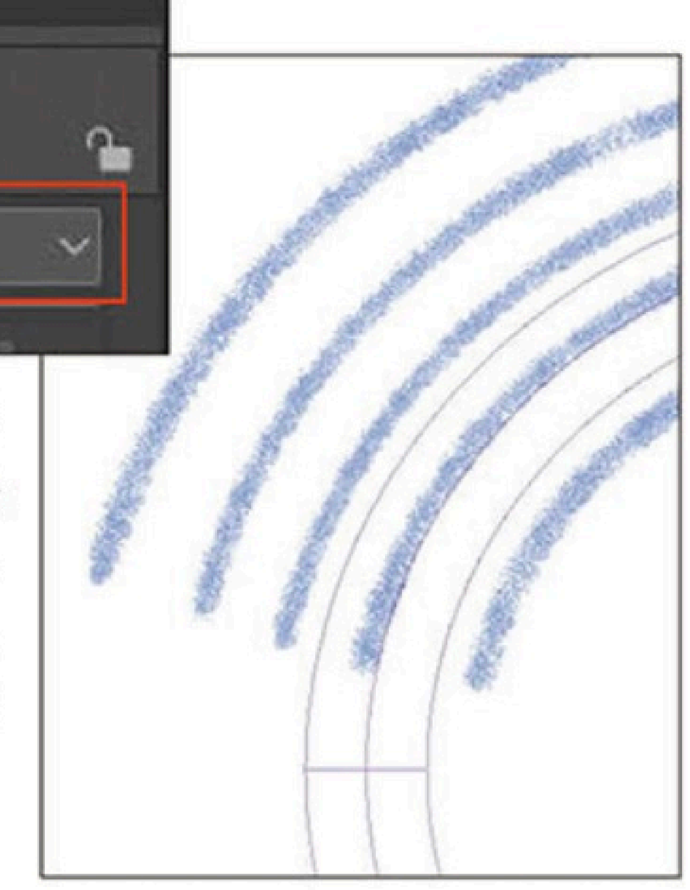
［特殊定規］のタイプを［平行曲線］にすると、平行な曲線を描けます。また中心が同じ円を描ける［同心円］も、平行な曲線を描くのに役立ちます。





［平行曲線］は［スプライン］か［2次ベジェ］という方式で作画します。（［スプライン］［2次ベジェ］について詳しくは→P.136）





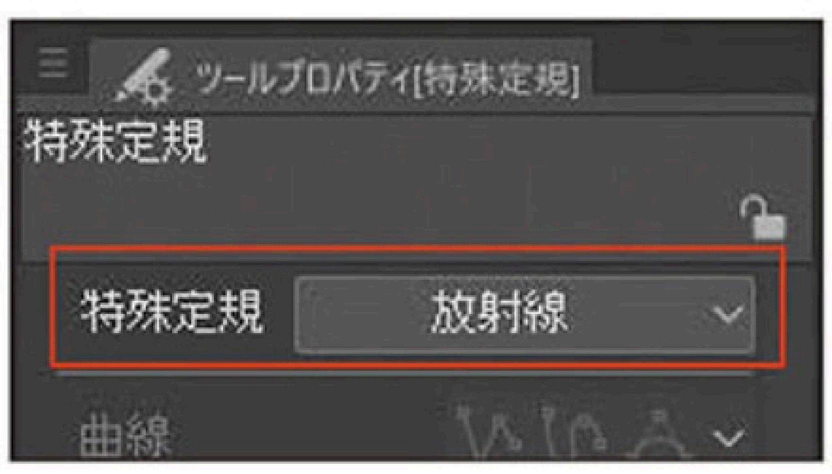
［同心円］はドラッグ→マウスを動かして円の角度を決定→クリックで作成します。平行な曲線を描く場合は、大きな円の［同心円］定規を作成するとよいでしょう。

Q 111 放射状に線を引きたい

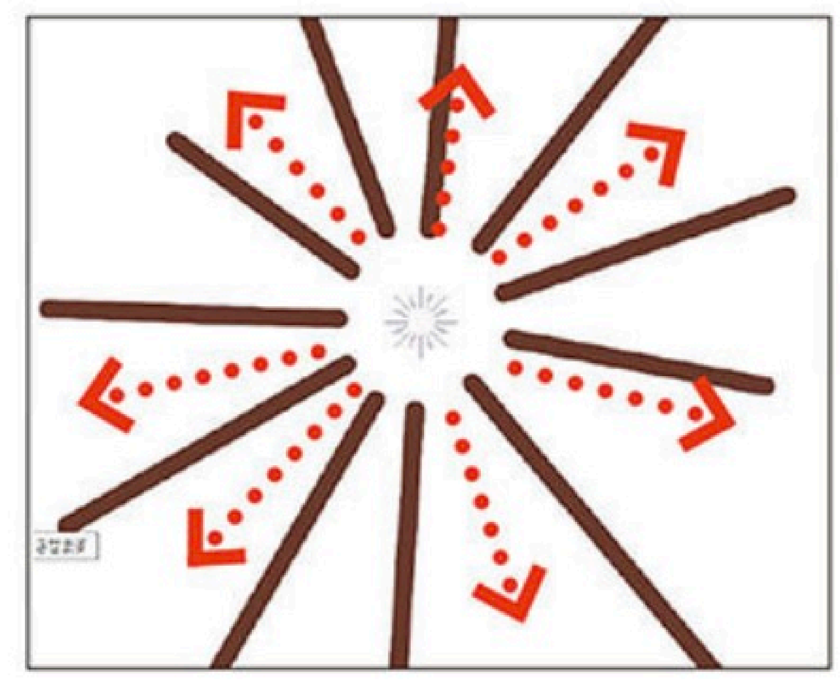
A ［特殊定規］のタイプを［放射線］にして線を引きます。

●［特殊定規］を［放射線］タイプに

［定規］ツール→［特殊定規］でタイプを［放射線］にすると、放射状に線を引くことができます。







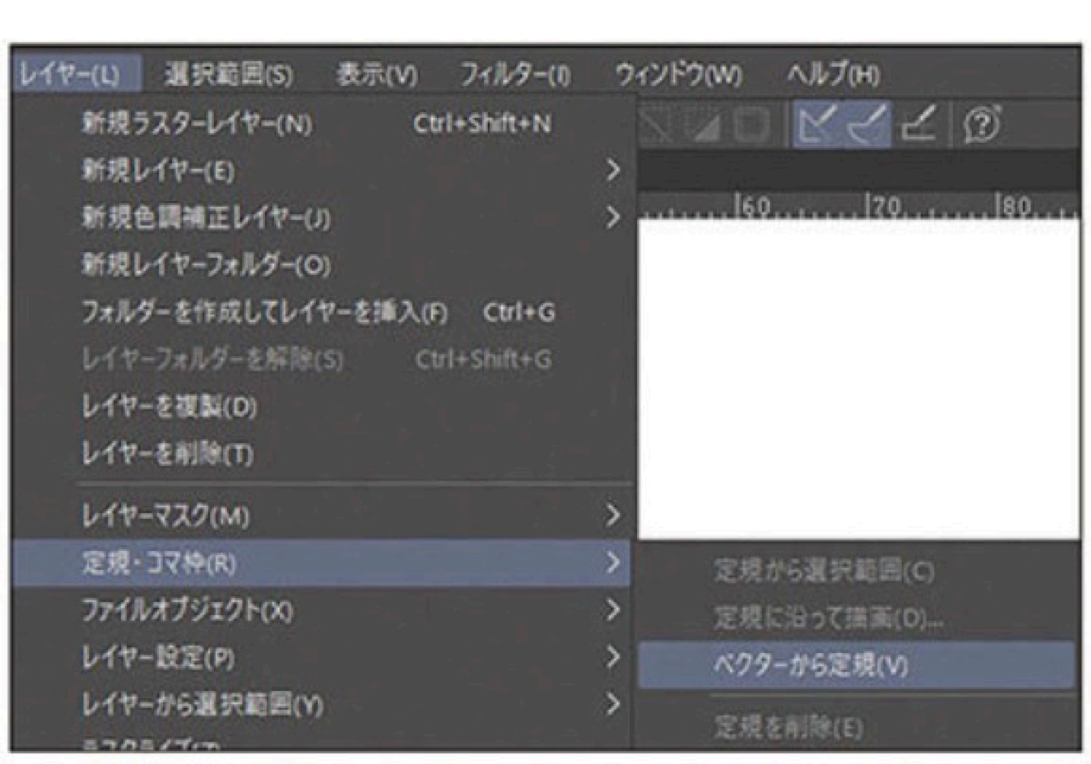
キャンバス上でクリックすると［放射線］定規が作成されます。クリックした箇所を中心にして放射線を描けます。

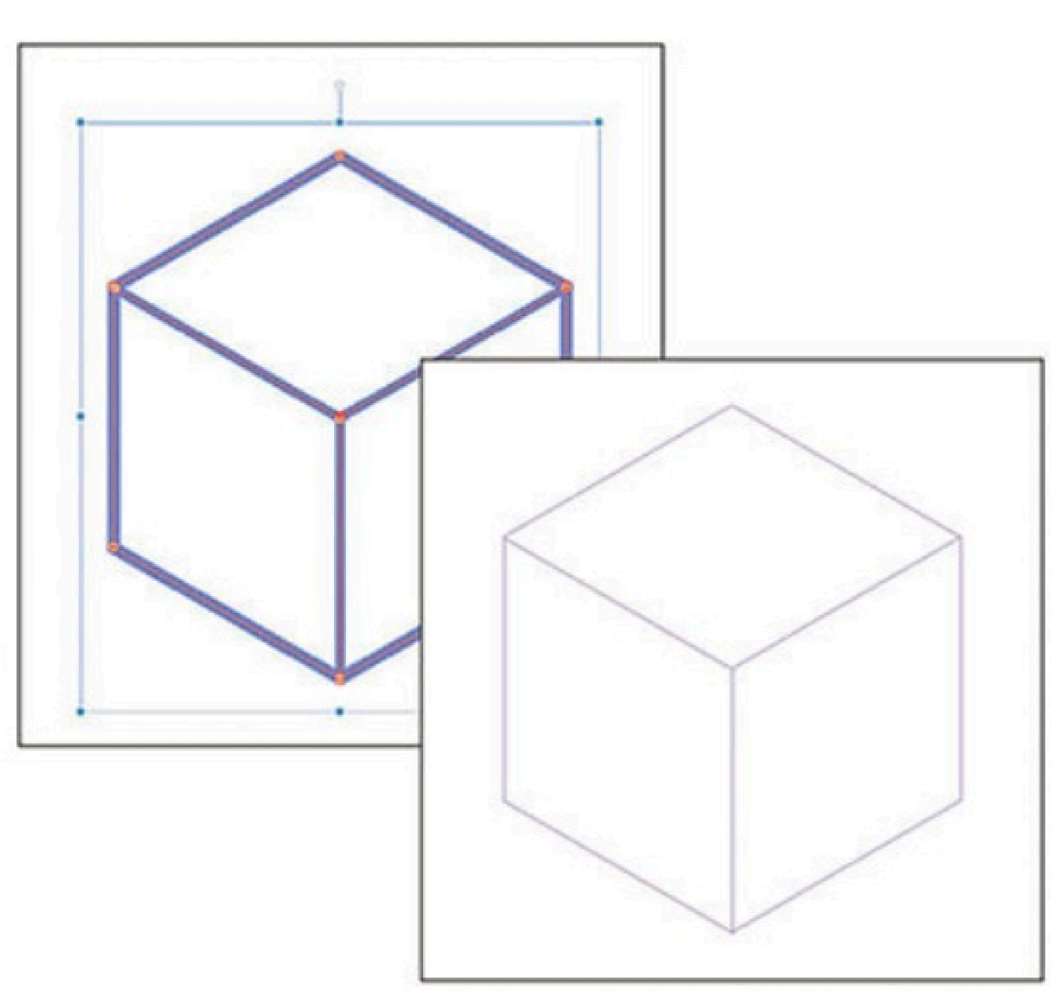
Q 112 ベクター線を定規にしたい

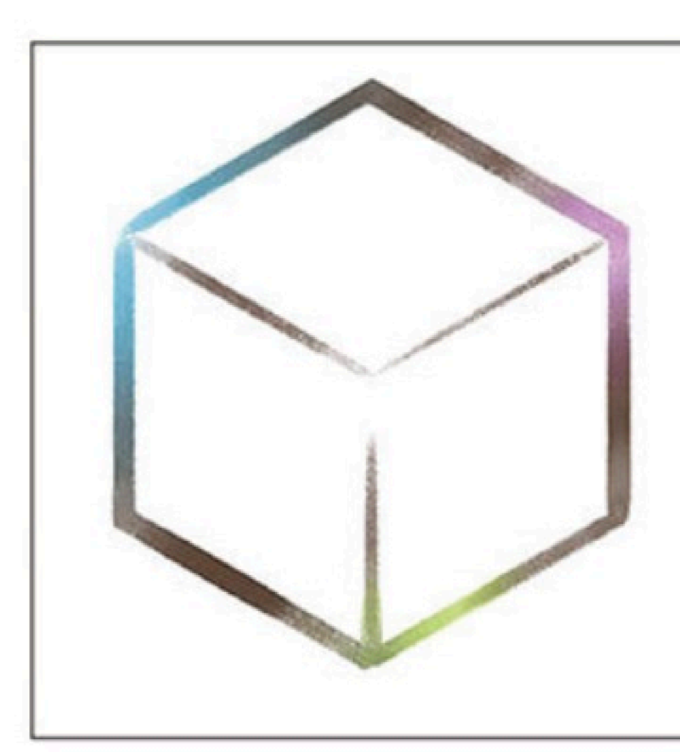
A ［ベクターから定規］でベクター線が定規になります。

●［ベクターから定規］

［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［ベクターから定規］でベクターレイヤーの線を定規にすることができます。







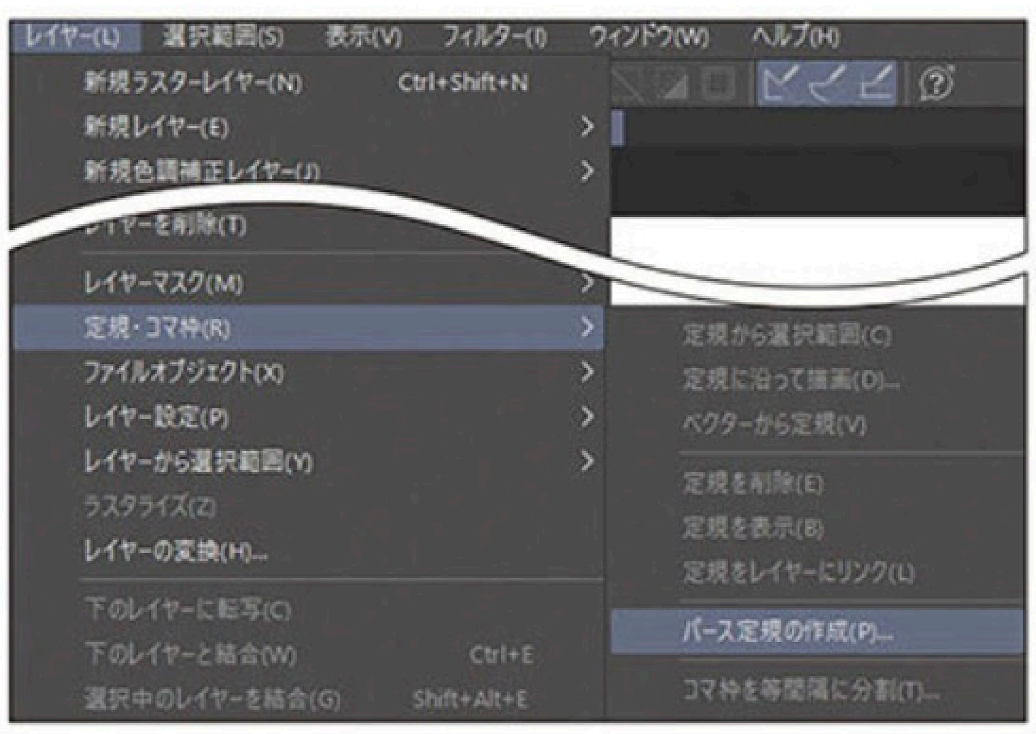
作成した定規をラスターレイヤーに移せば、［下地混色］などのベクターレイヤーではできない描画で線を引くことも可能です。

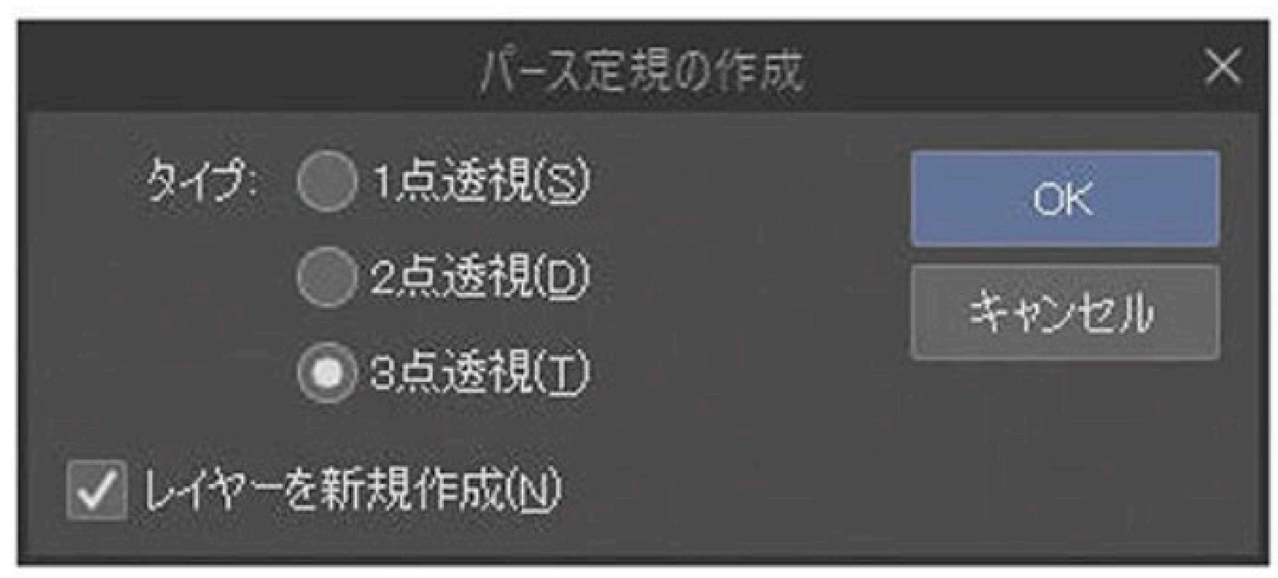
Q 113 パース定規を作りたい

A メニューから［パース定規の作成］を選択もしくは［パース定規］サブツールで作成します。

メニューから作成

パース定規は、［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［パース定規の作成］より作成できます。





［パース定規の作成］ダイアログで透視図法のタイプを選択し［OK］を押すとパース定規が作成されます。

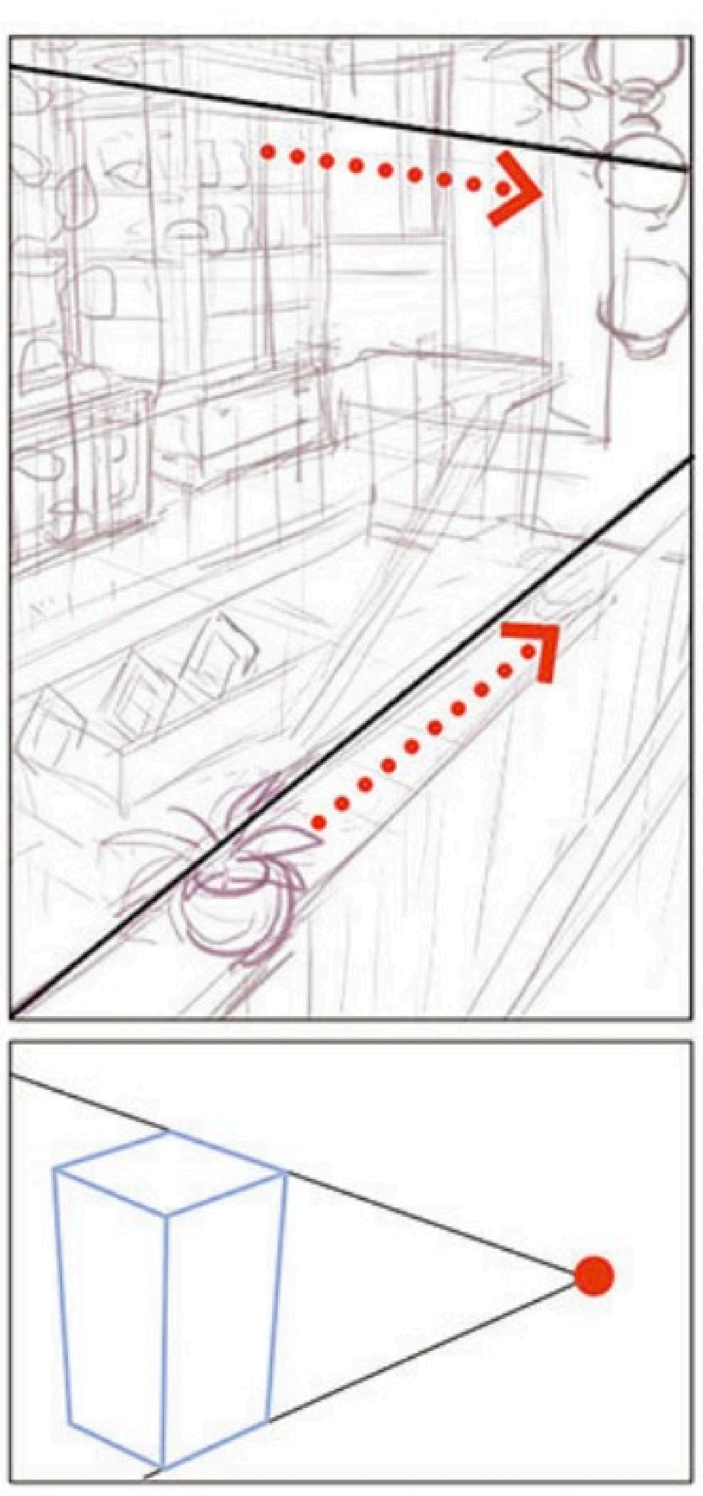
ツールから作成

［定規］ツール→［パース定規］では、ラフの線に合わせてパース定規を作ることができます。

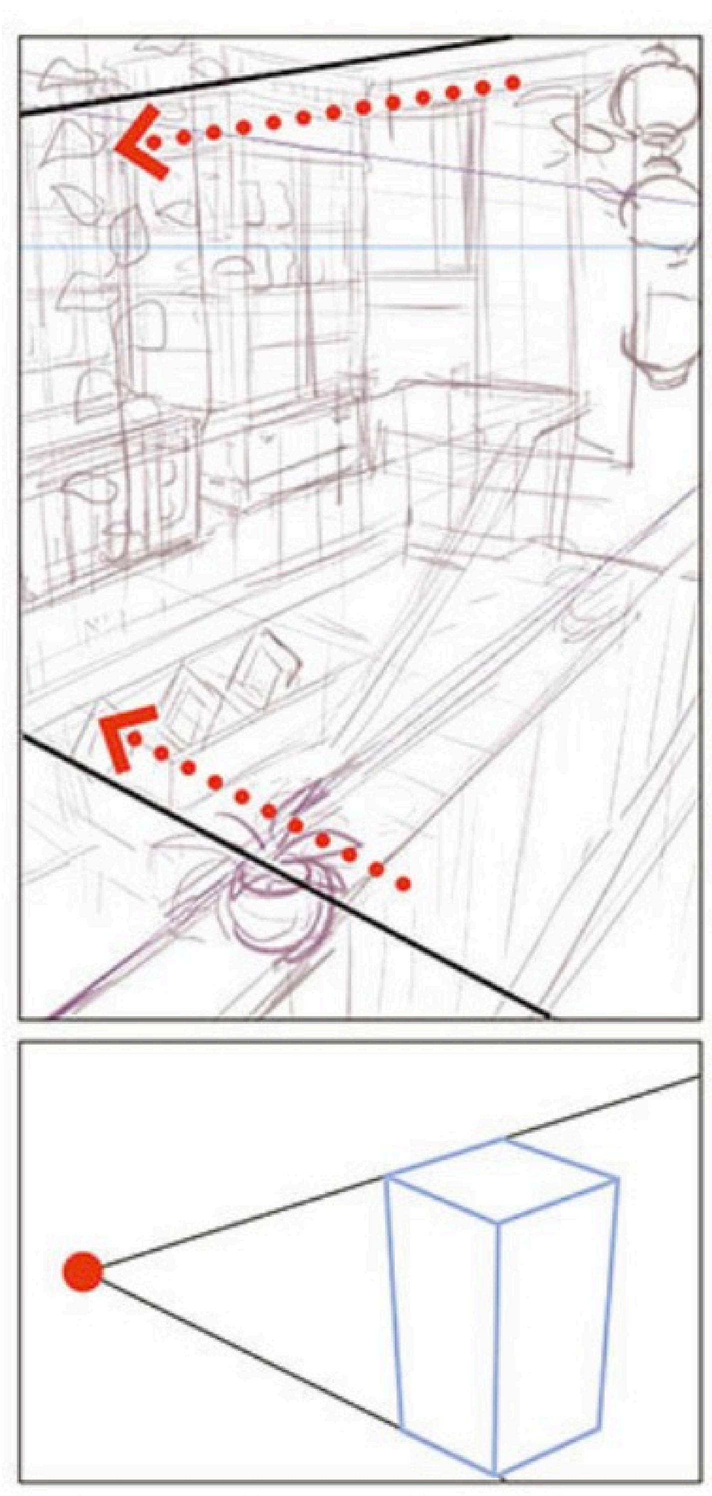


［パース定規］サブツールの使い方（3 点透視の例）

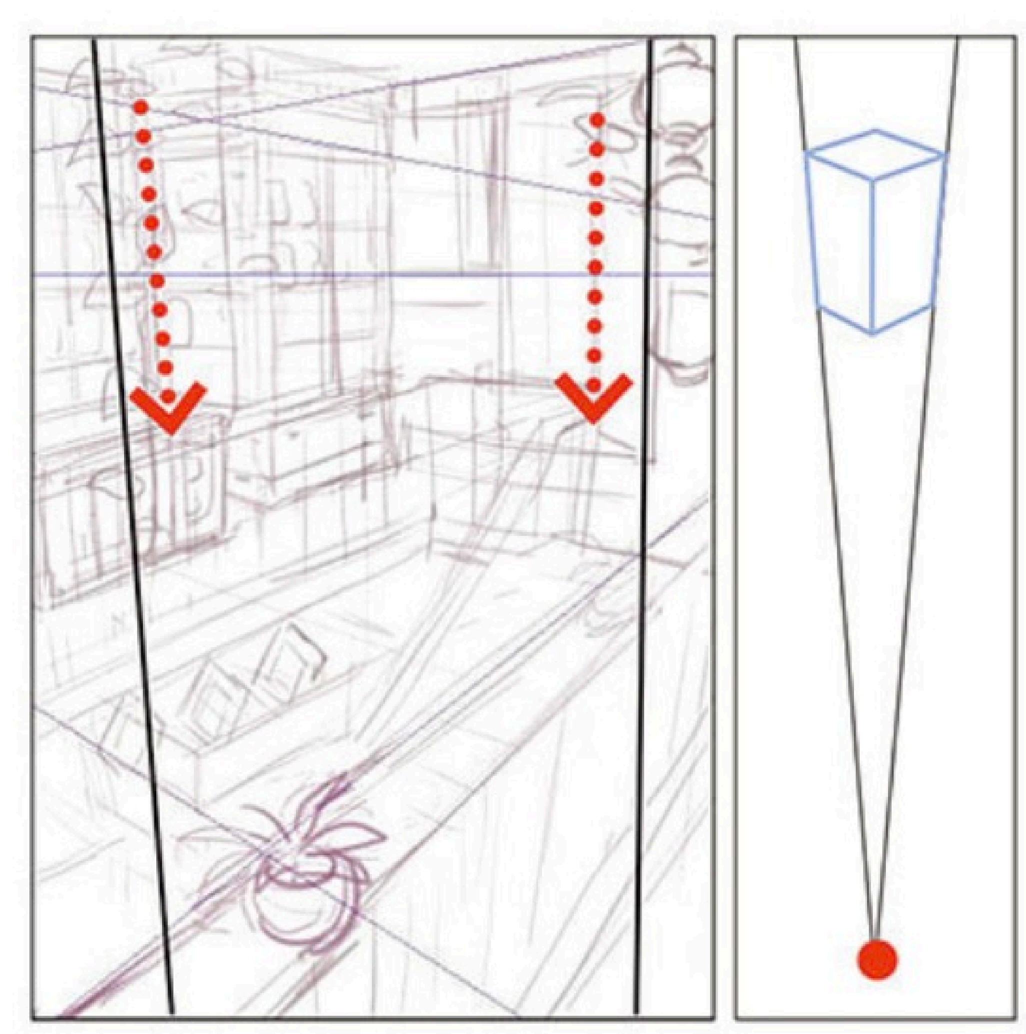
奥行きの消失点に交わりそうな線に合わせて［パース定規］でドラッグします。



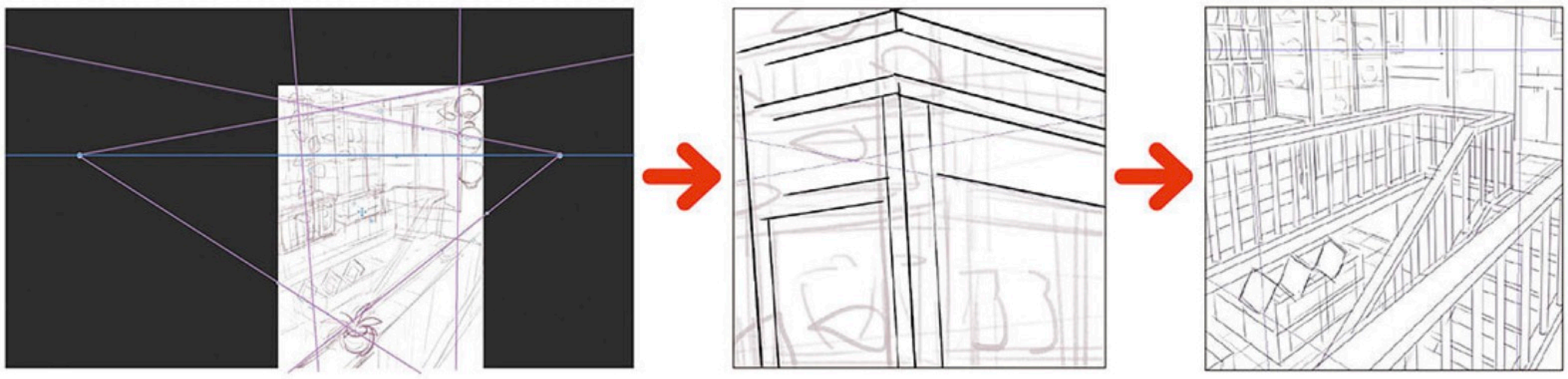
右側の奥行きに向かう線をなぞり消失点を決めます。



左側の奥行きに向かう線をなぞり消失点決めます。



縦方向にも消失点を作り、3 点透視のパース定規にします。

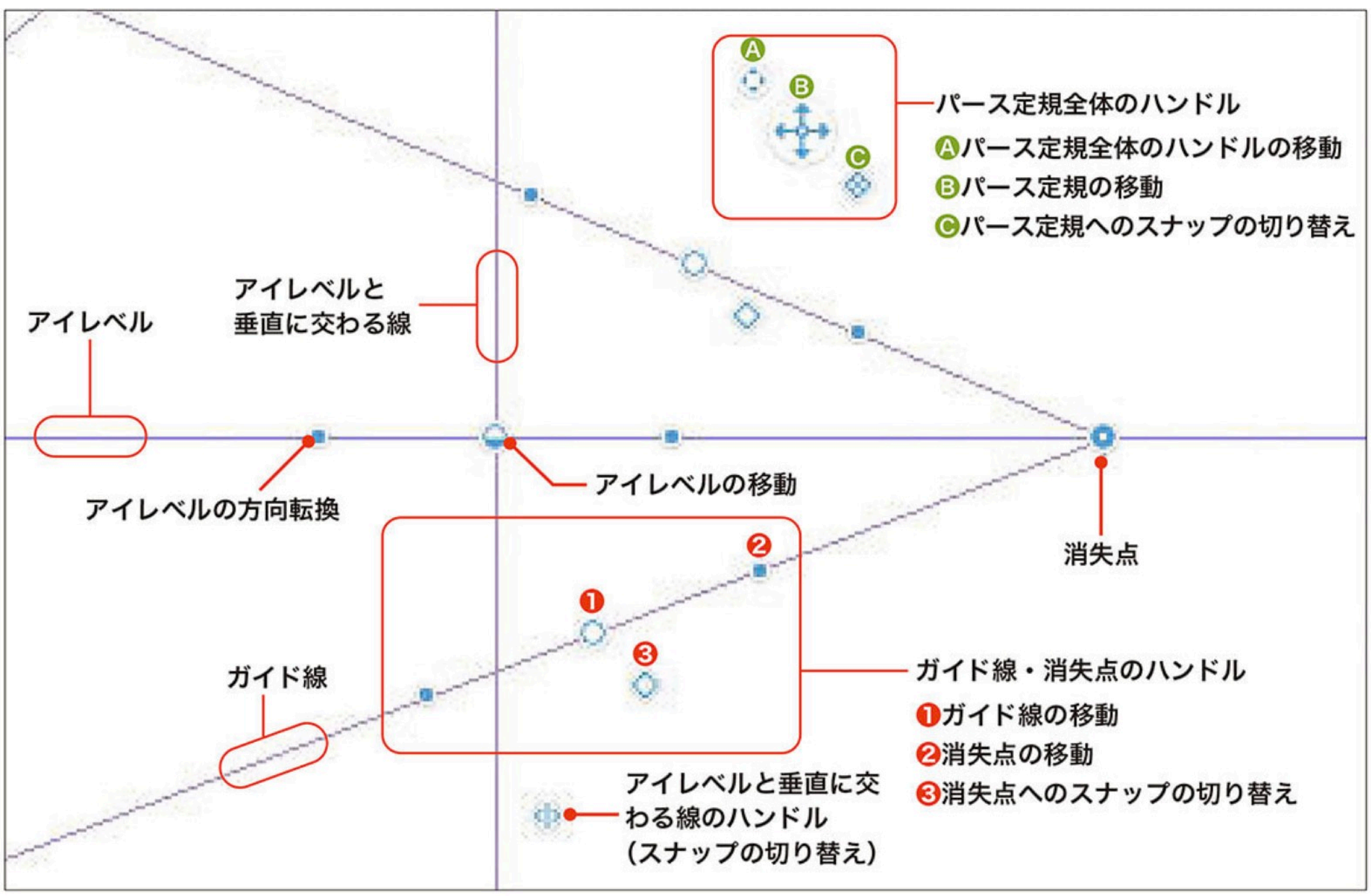


パース定規にスナップさせて描画します。

パース定規の各部名称とガイド線の操作

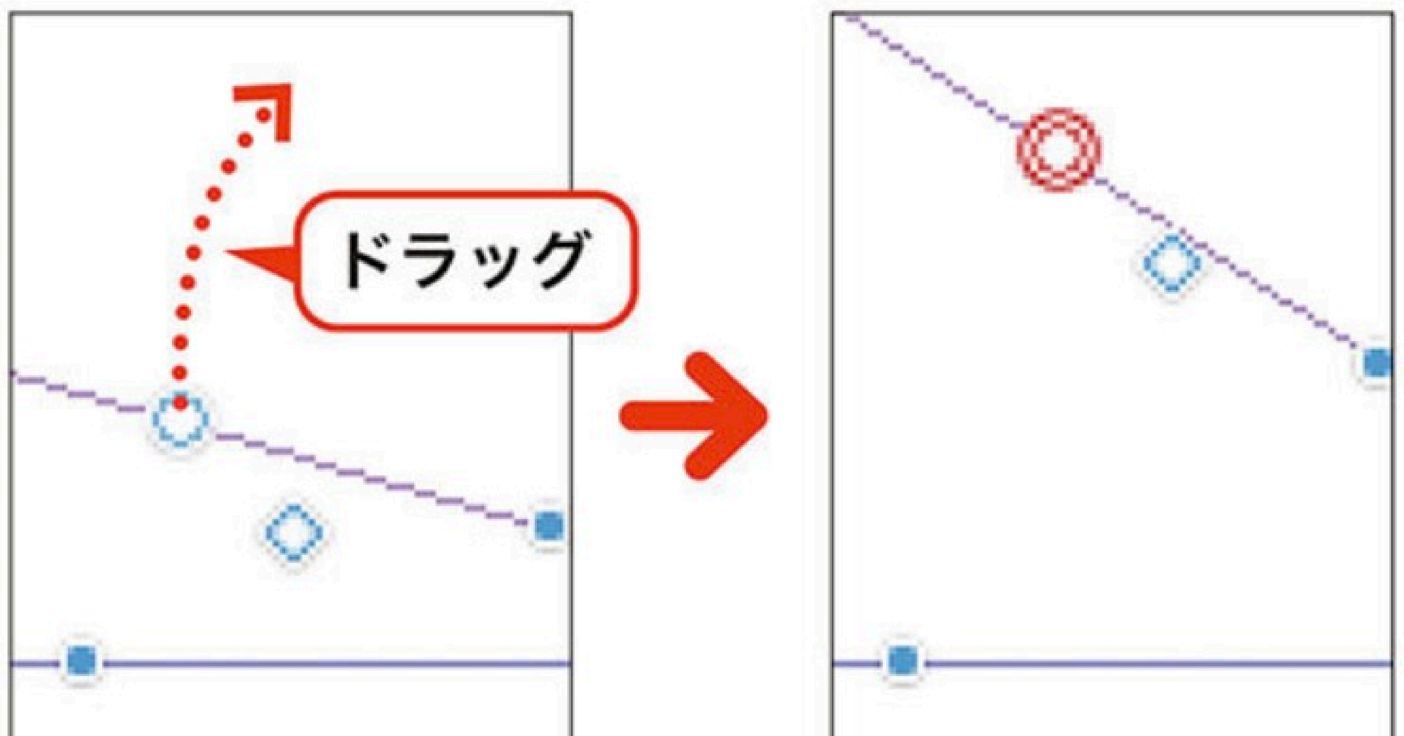
パース定規を［操作］ツール→［オブジェクト］で選択することで、ガイド線や各種ハンドルが表示され、編集できるようになります。





ガイド線のみを操作

［ガイド線の移動］をドラッグするとガイド線のみを動かせます。



ガイド線と消失点を移動

ガイド線にある［消失点の移動］をドラッグするとガイド線とつながっている消失点も連動して移動します。

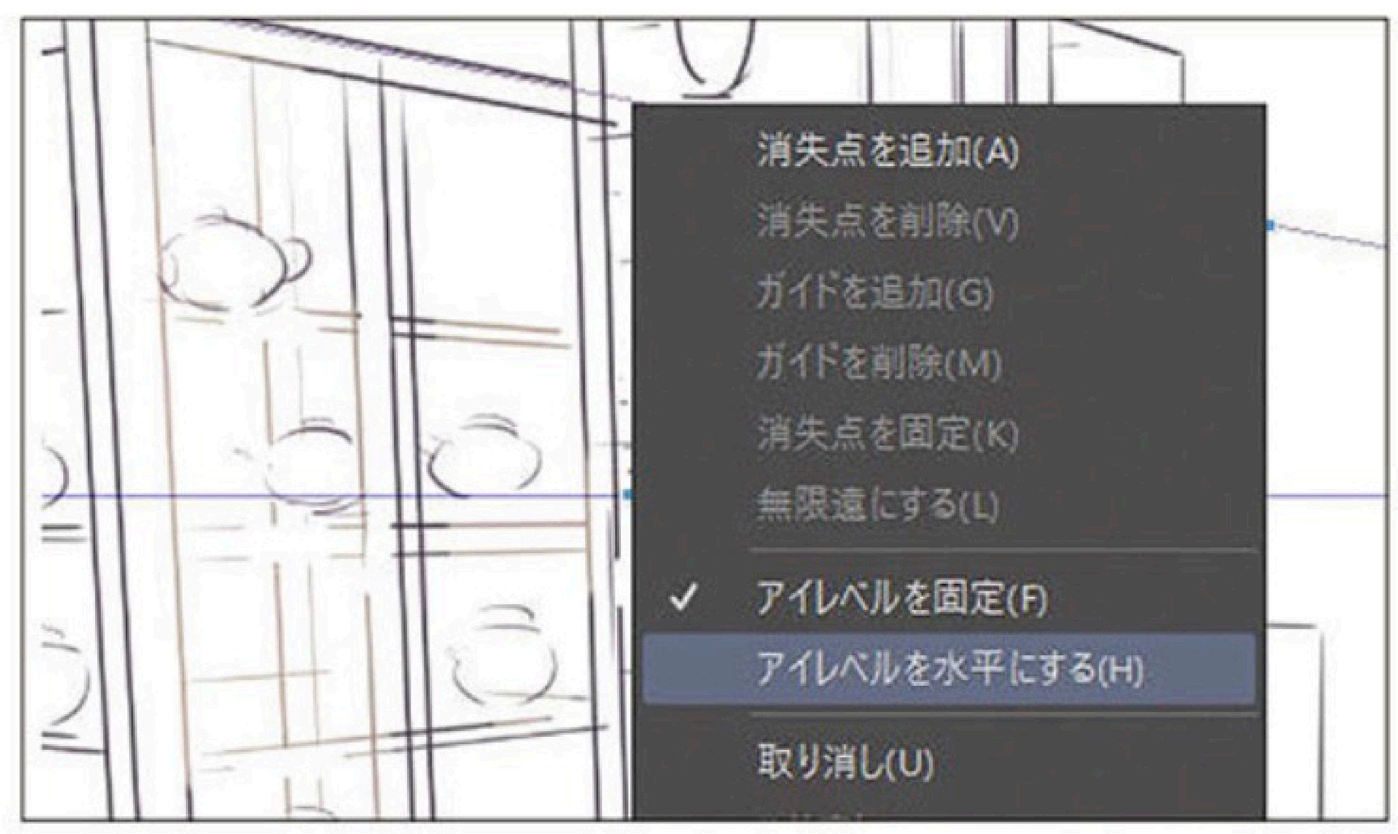


Q 114 パース定規のアイレベルを水平にしたい

A [アイレベルを水平にする] で水平にできます。

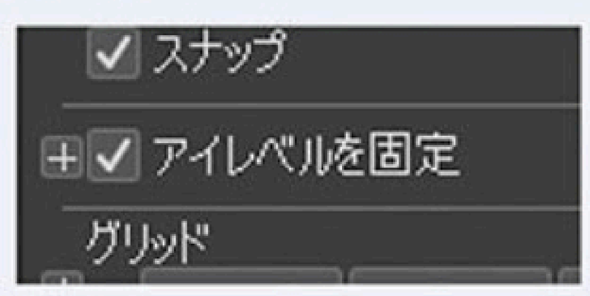
右クリックからメニューを開く

パース定規を［オブジェクト］で編集中に、右クリック→［アイレベルを水平にする］を選択すると、アイレベルが水平になります。



TIPS アイレベルを固定する

［ツールプロパティ］パレットで［アイレベルを固定］をオンにすると、アイレベルが固定され動かなくなります。

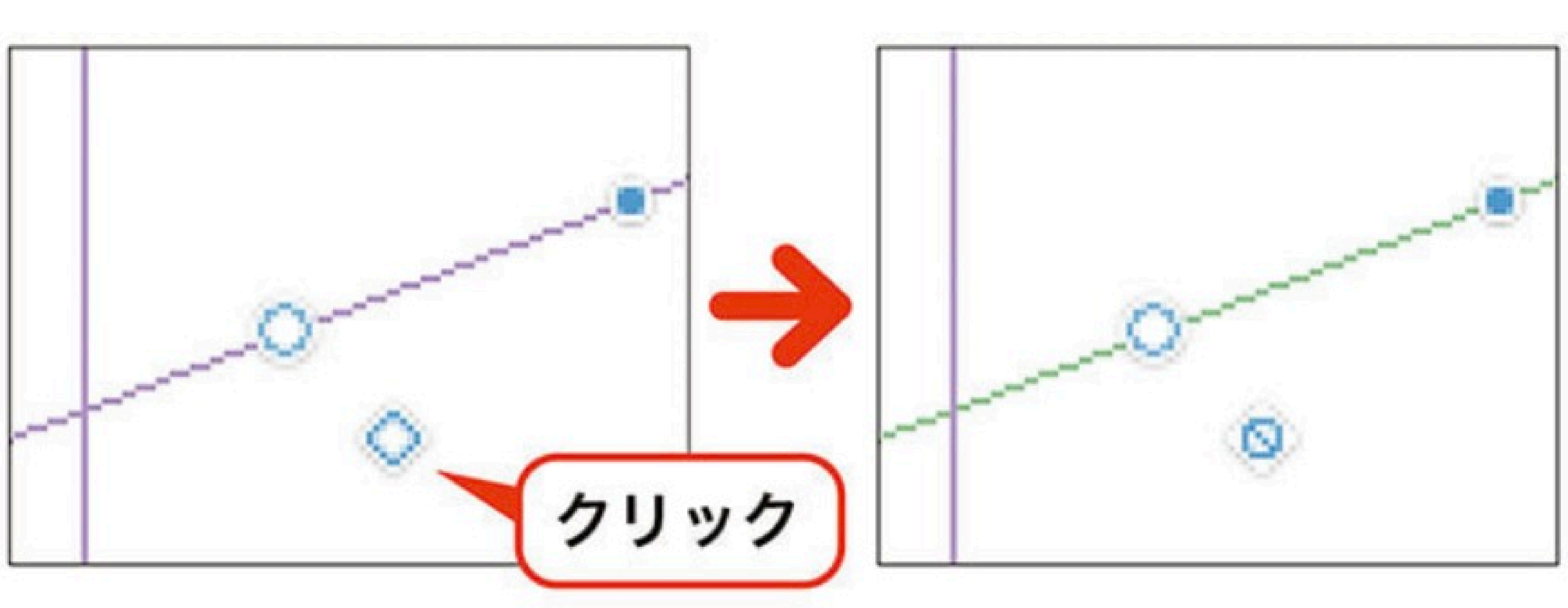


Q 115 パース定規でスナップ先を限定したい

A スナップさせたくないガイド線のスナップをオフにします。

スナップをオフにする

パース定規は、消失点へ向かうガイド線や、アイレベルと垂直に交わる線にスナップして線を引きますが、思わぬ方向にスナップされることがあります。スナップさせたくないガイド線のスナップをオフにすると、作業しやすくなります。



スナップの切り替え

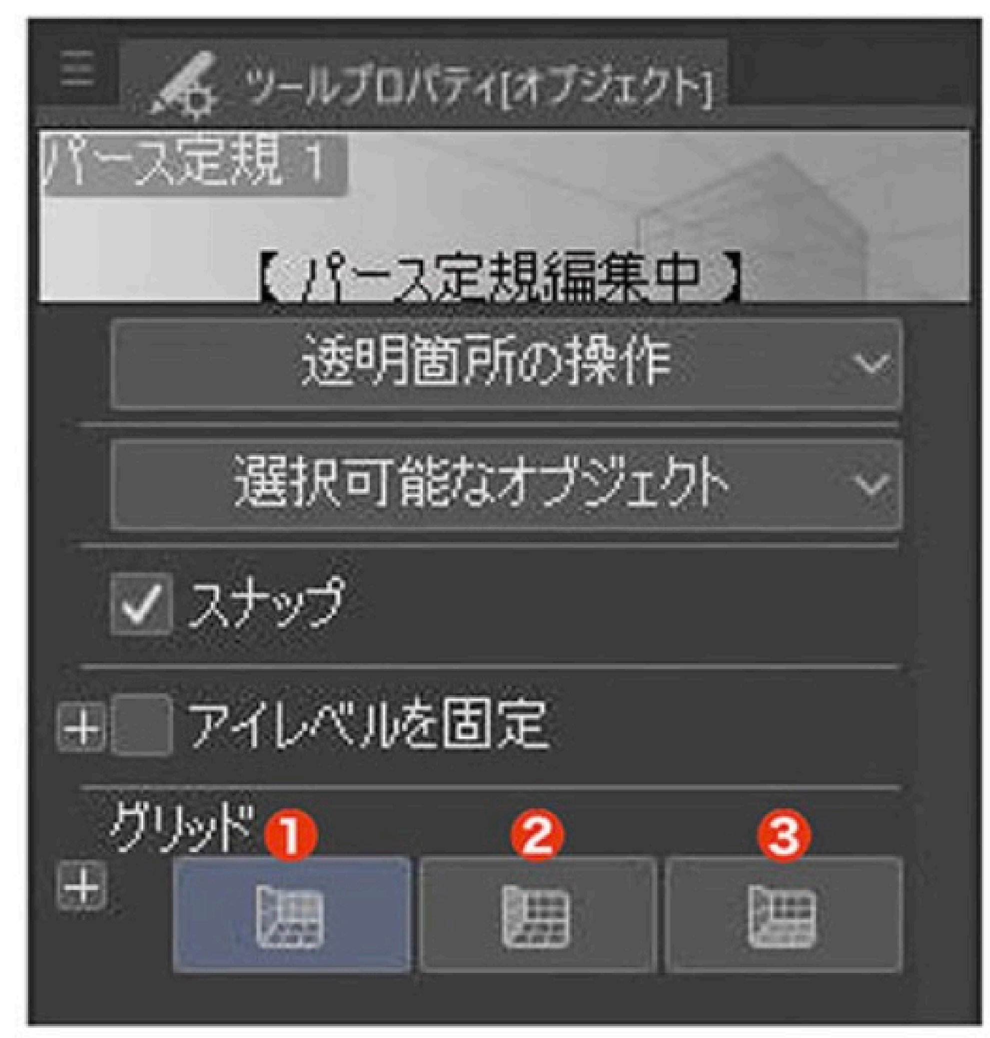
［消失点へのスナップの切り替え］や［アイレベルと垂直に交わる線のハンドル］は、クリックでスナップのオン／オフを切り替えられます。スナップがオフになると線が緑になります。

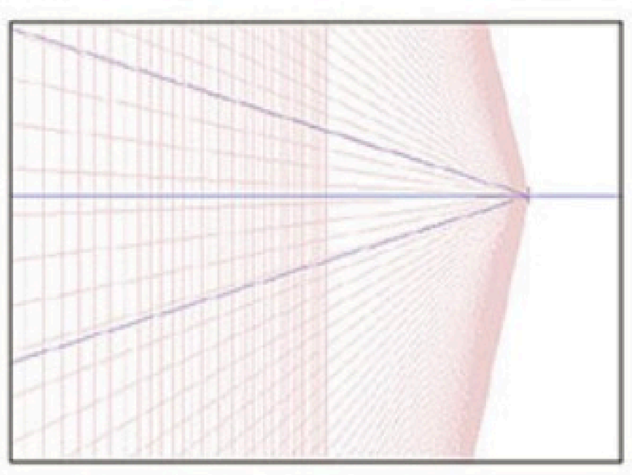
Q116 パース定規のグリッドを使いたい

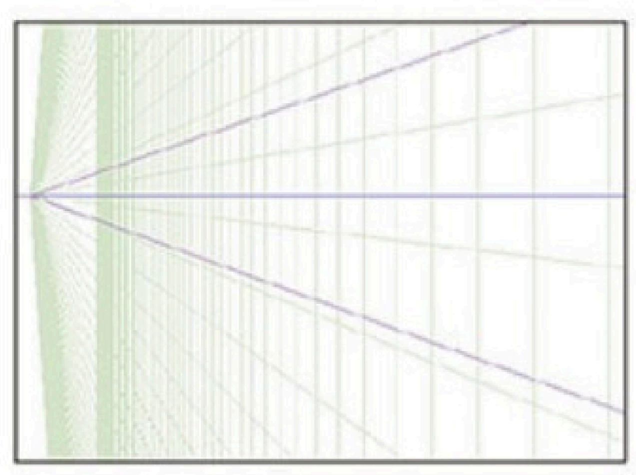
A [ツールプロパティ] パレットの [グリッド] 設定からグリッドを表示します。

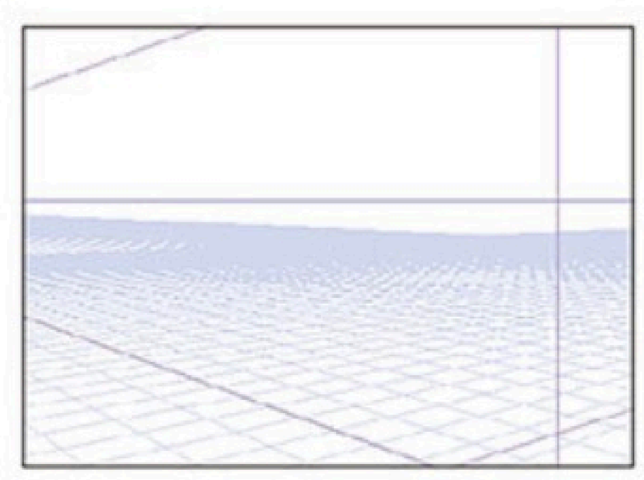
グリッドの表示

[オブジェクト]でパース定規を選択し、[ツールプロパティ]パレットにある[グリッド]からグリッドを表示できます。グリッドには[XY平面][YZ平面][XZ平面]があり、対応するボタンをクリックして表示します。



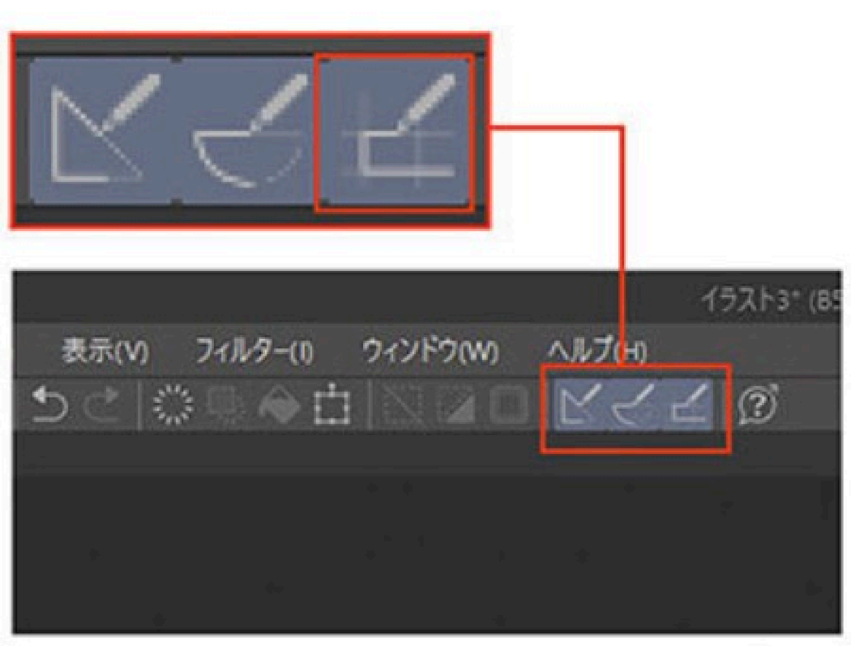

❶ XY 平面

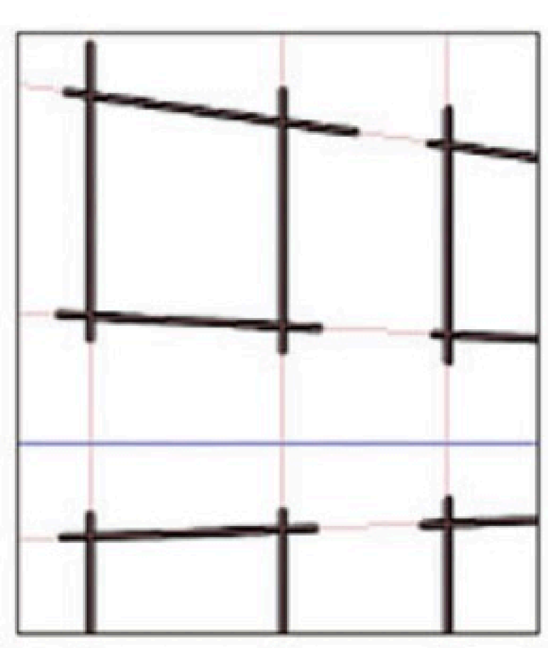

❷ YZ 平面


❸ XZ 平面

グリッドにスナップさせる

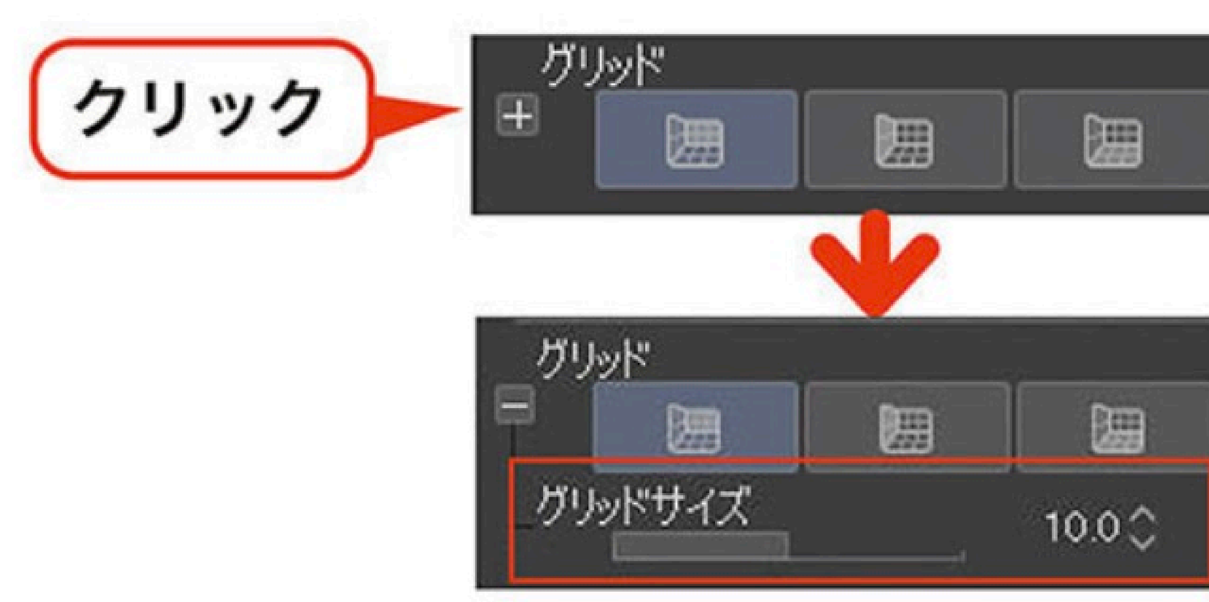
[グリッドにスナップ]をオンにすると表示されたグリッドにスナップさせることができます。





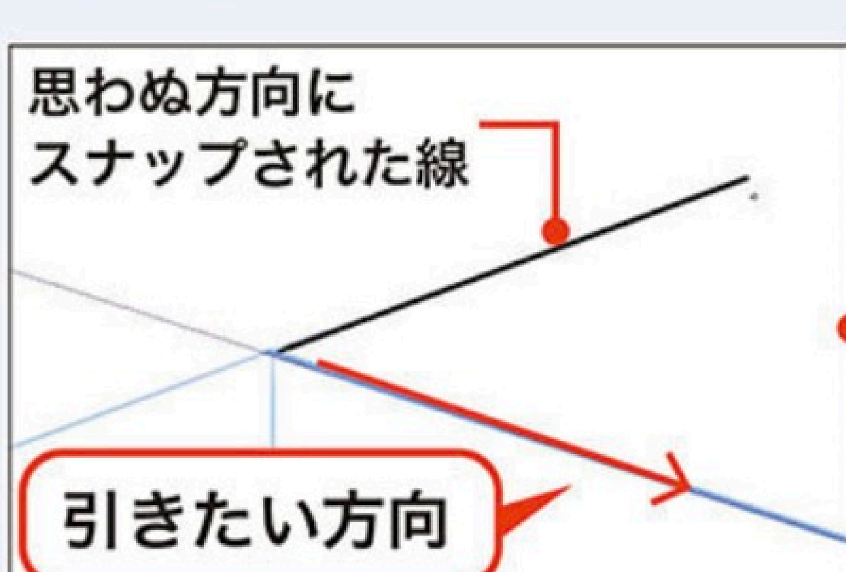
[グリッドサイズ] を変える

⊞をクリックして展開できる[グリッドサイズ]では、グリッドの間隔を設定します。

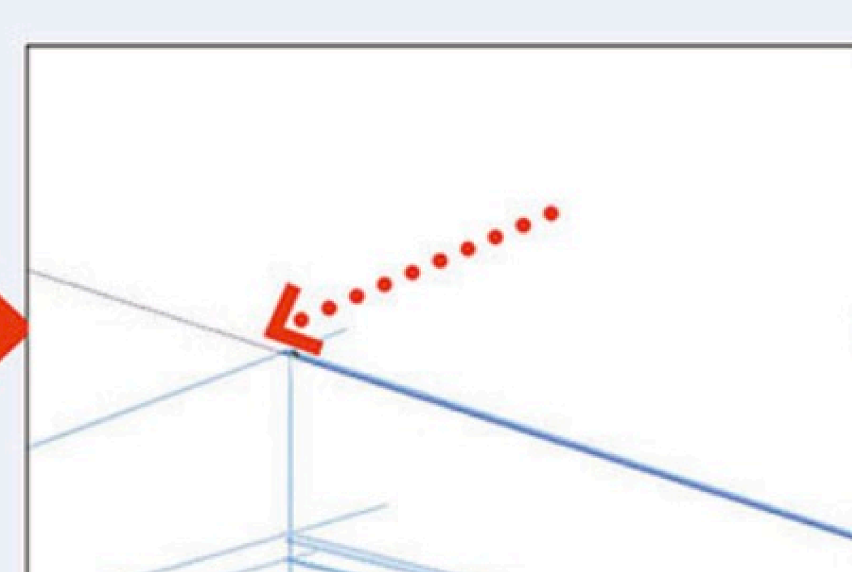


TIPS スナップされた線を引き直す

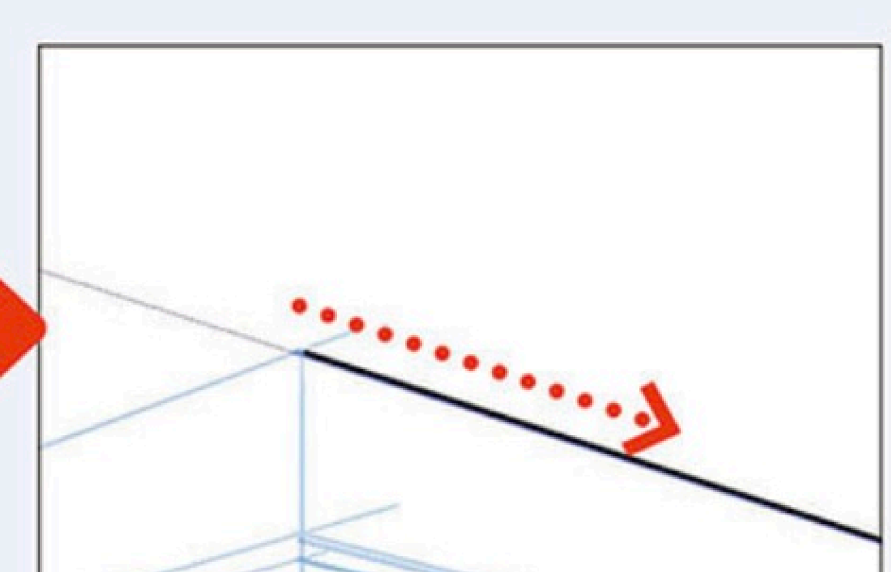
線の描画中に思わぬ方向にスナップされたり、描きたい角度からずれてしまった場合は、線の引き始めまでペンを戻すと描き直すことができます。



想定外の方向に線が引けてしまうことがあります。



ペンをタブレットから離す前に、線の引き始めまでペンを戻します。



そのまま描きたい方向に線を引き直します。

Q117 ［直線］ツールで味のある線を引きたい

A ［入り抜き］や［ブラシ形状］を設定します。

［直線］サブツールに入り抜きを加える

［図形］ツールの［直線］は［入り抜き］を設定することで、強弱のある線を作成できるようになります。



［入り抜き］から設定
［ツールプロパティ］パレットの［入り抜き］から［入り抜き影響先設定］を開き、［ブラシサイズ］をオンにします。



機能拡張
⊞をクリックして展開します。





機能拡張から［入り］と［抜き］の長さを指定できます。

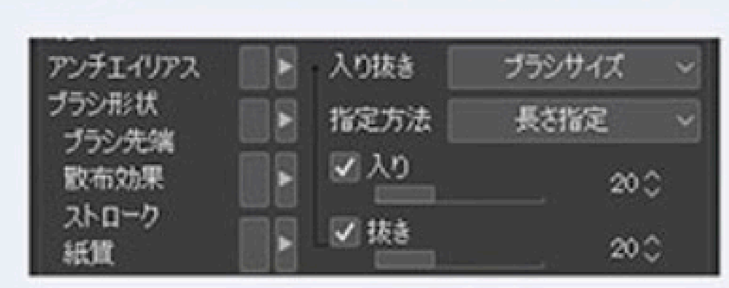
［直線］［入り抜き］なし

［直線］［入り抜き］あり

TIPS

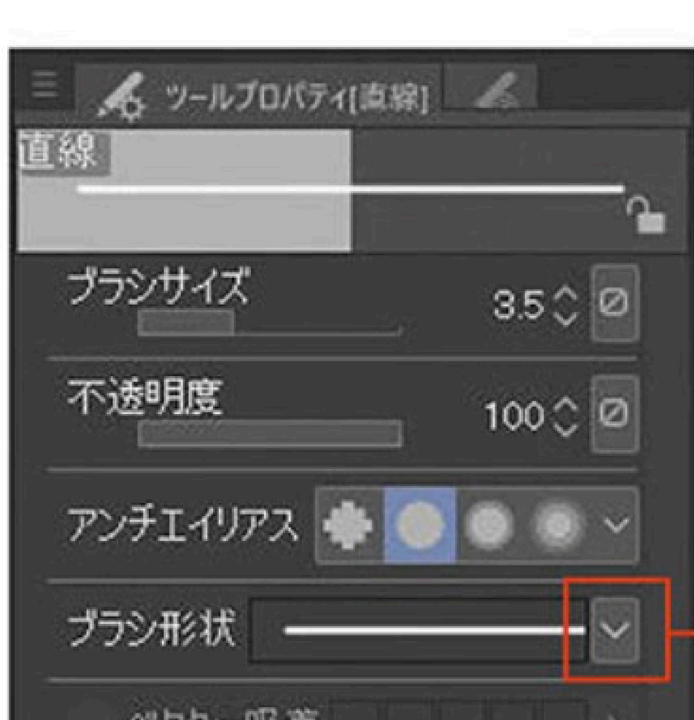
［入り抜き］の設定

［直線］だけでなく［曲線］や［折れ線］などのサブツールも［入り抜き］を設定できます。［ツールプロパティ］パレットに［入り抜き］がない場合は、［サブツール詳細］パレットで設定します。

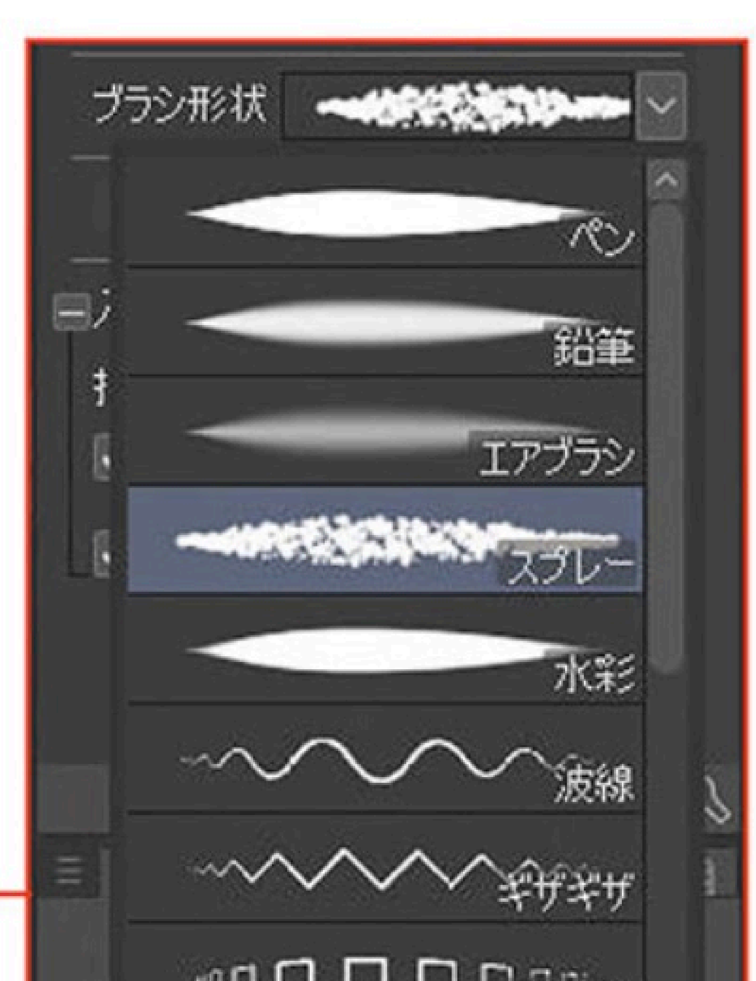


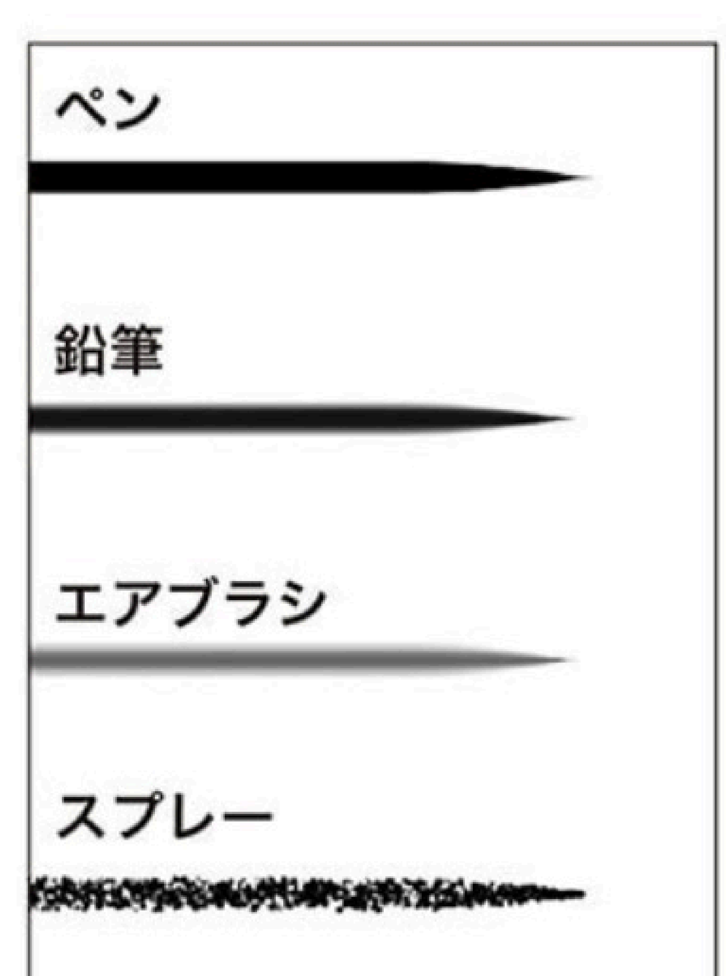
［ブラシ形状］を設定する

［ツールプロパティ］パレットの［ブラシ形状］からはさまざまなブラシ形状を選択できます。線の雰囲気を変えたいときに試してみるとよいでしょう。



［ブラシ形状］
［ツールプロパティ］パレットの［ブラシ形状］より⌄をクリックしてメニューを開き、ブラシ形状を選びます。





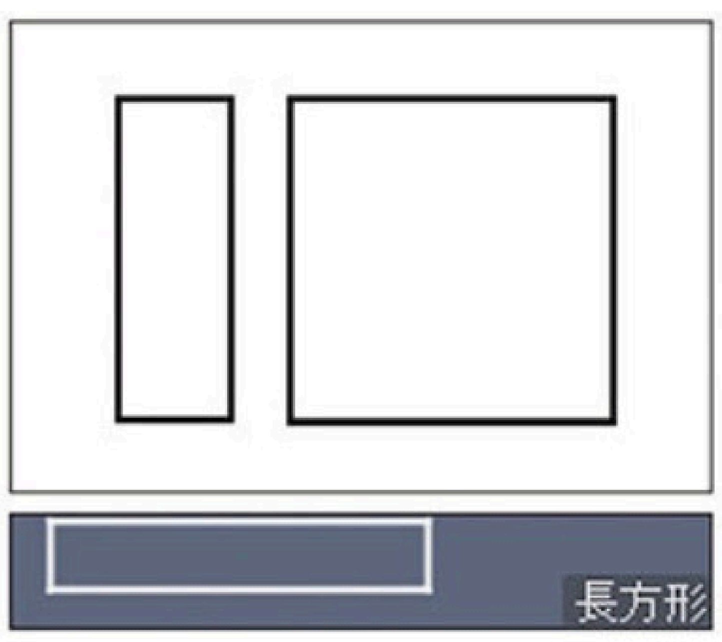
Q118 図形を描きたい

A ［図形］ツールにある［長方形］や［楕円］、［多角形］で基本的な図形を描けます。

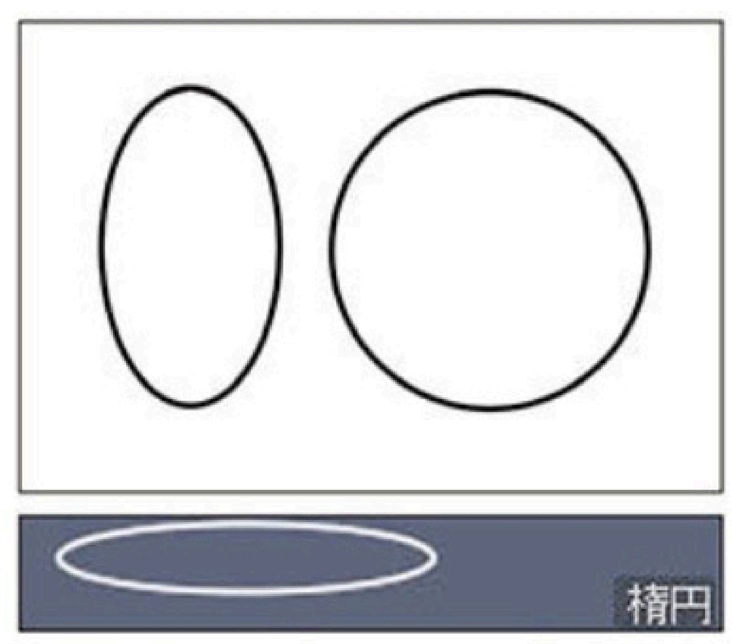
基本の図形を作るサブツール

［図形］ツールには［長方形］［楕円］などの基本的な図形を作成するサブツールがあります。

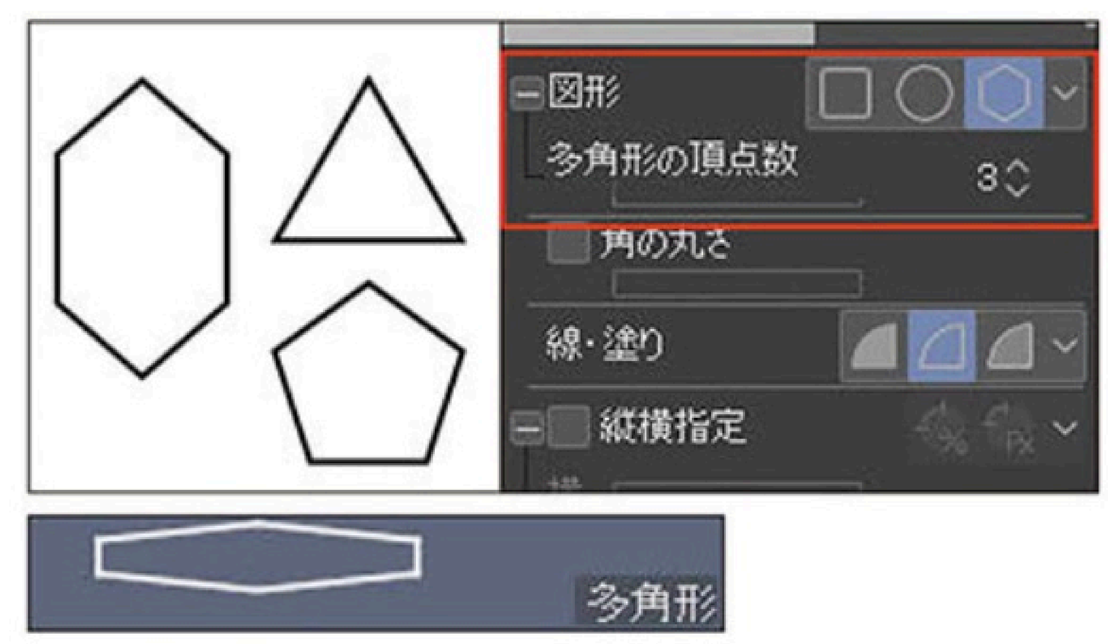




［長方形］
ドラッグで四角い図形を作成するサブツールです。Shift キーを押しながらドラッグで正方形を作成できます。



［楕円］
ドラッグで楕円を作成するサブツールです。Shift キーを押しながらドラッグで正円を作成できます。



［多角形］
ドラッグで多角形を作成するサブツールです。［ツールプロパティ］パレットにある［図形］の機能拡張から［多角形の頂点数］を変更することで三角形や五角形などを作れます。

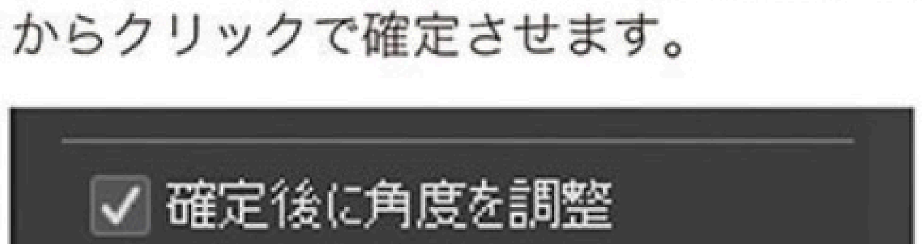
覚えておきたい設定

［ツールプロパティ］パレットでは、図形の縦横比などを設定できます。

縦横比を決める
［縦横指定］から、図形の縦横比を設定することができます。

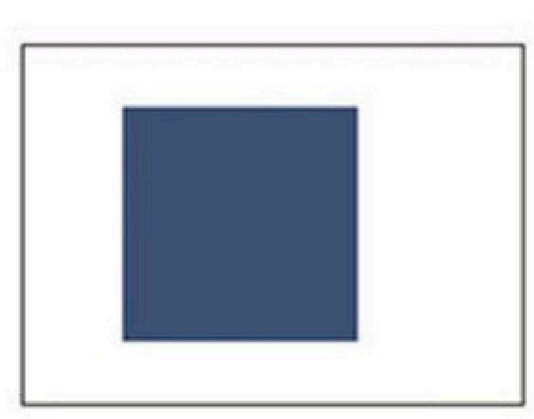


角度を調整する
［楕円］や［多角形］などにある［確定後に角度を調整］がオンになっている場合は、ドラッグして図形の大きさを決めた後で、マウスを動かして角度を調整してからクリックで確定させます。

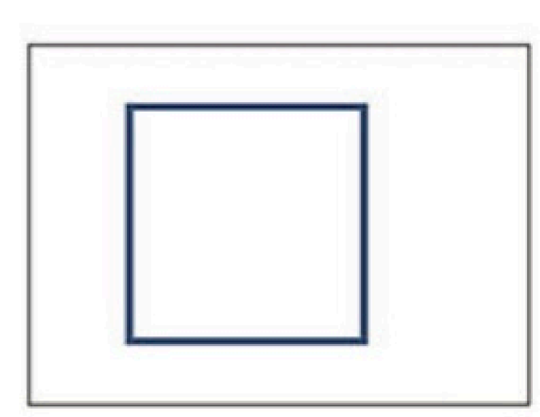


線と塗りを決める
［線・塗り］の設定で作成する図形の線と塗りを決められます。

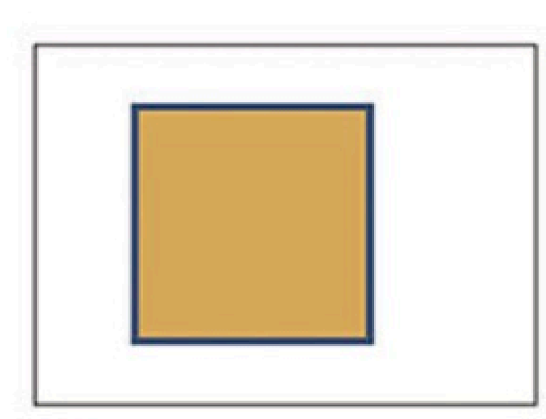




❶塗りを作成
線のない塗りだけの図形を作成します。塗りの色はメインカラーが反映されます。



❷線を作成
線だけの図形を作成します。線の色はメインカラーが反映されます。



❸線と塗りを作成
線と塗りによる図形を作成します。線はメインカラー、塗りはサブカラーが反映されます。

角を丸くする
［角の丸さ］をオンにすると角丸の図形を作成できます。



Q 119 ［図形］ツールで曲線を描きたい

A ［曲線］［連続曲線］［ベジェ曲線］を使います。

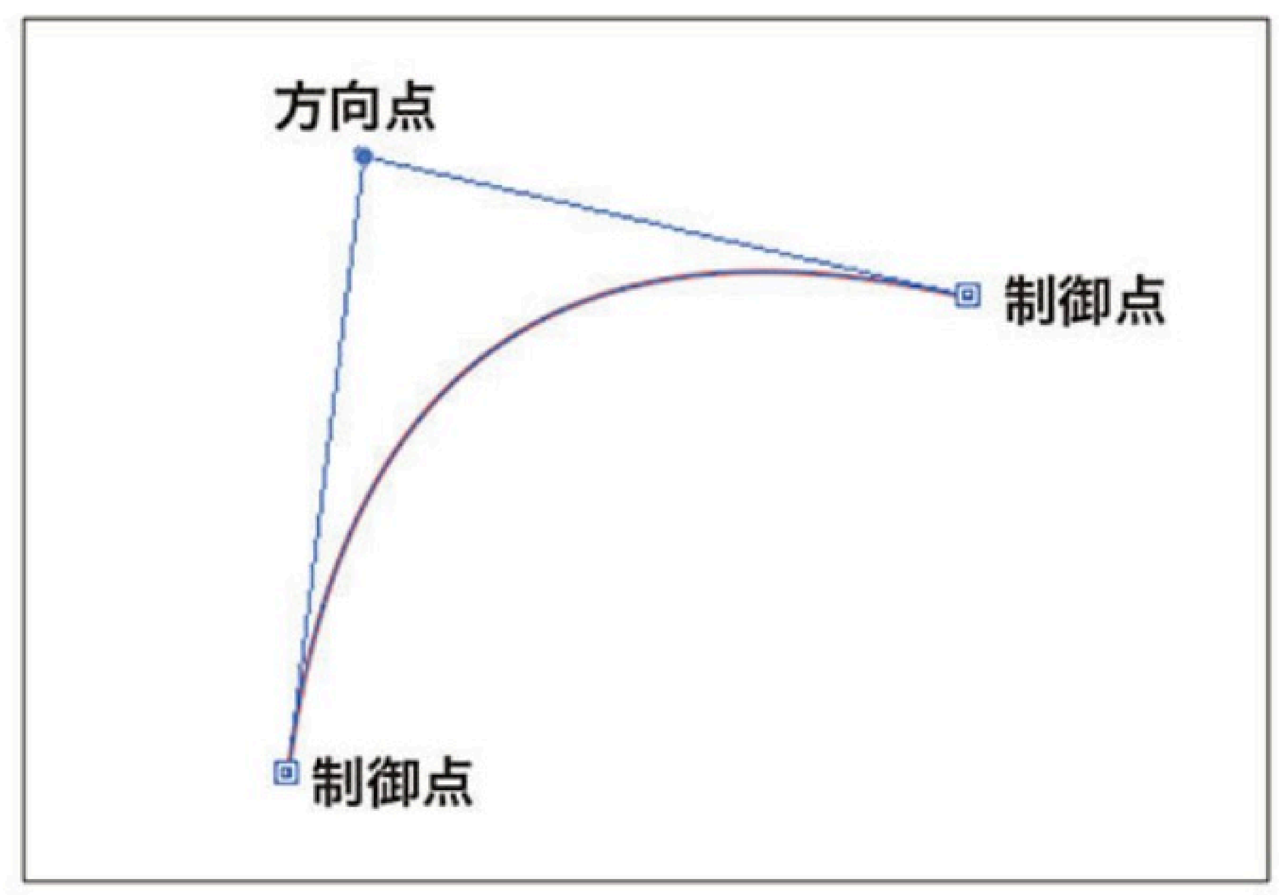
［曲線］（2次ベジェ）

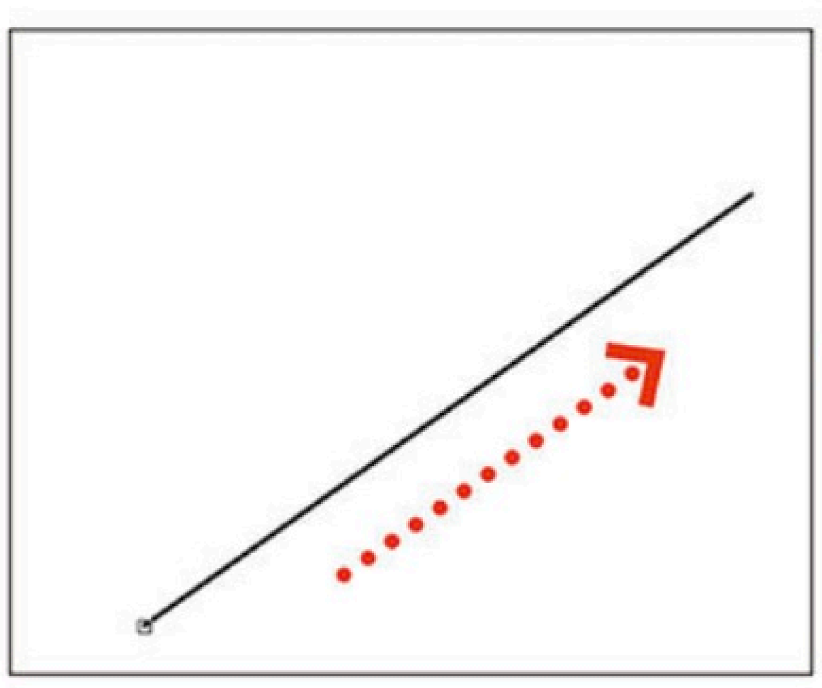
［図形］ツールの［曲線］は、2次ベジェという方法で曲線を作成します。2次ベジェは制御点と方向点からなり、方向点の位置でカーブのかかり具合が変わります。



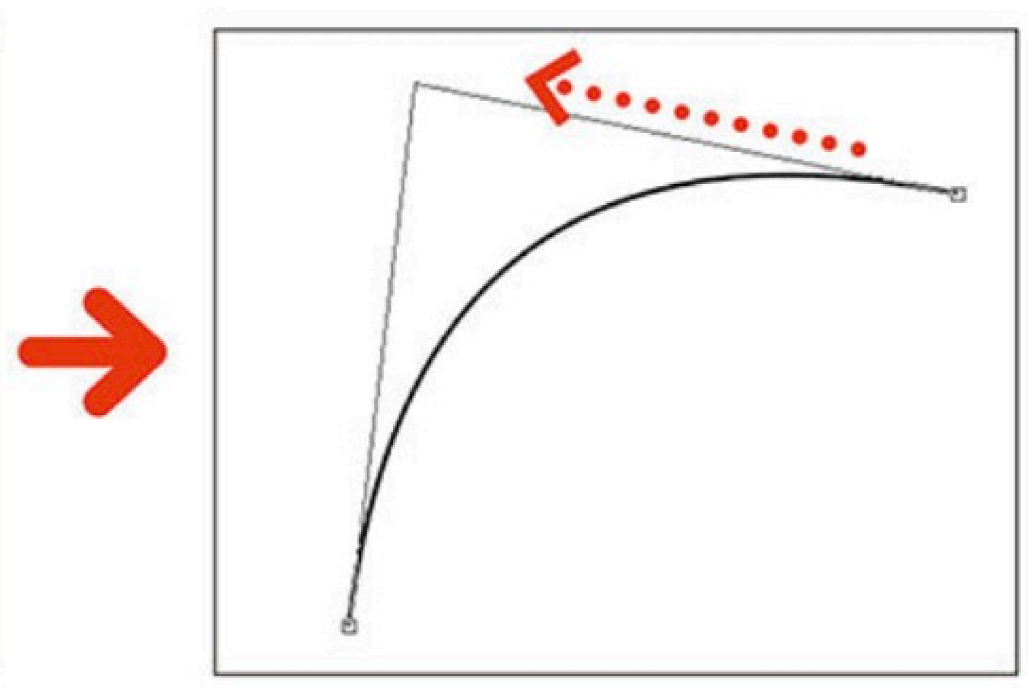
TIPS　ベクターレイヤーで再編集

ベクターレイヤーで描けば、方向点を後から編集することができます。

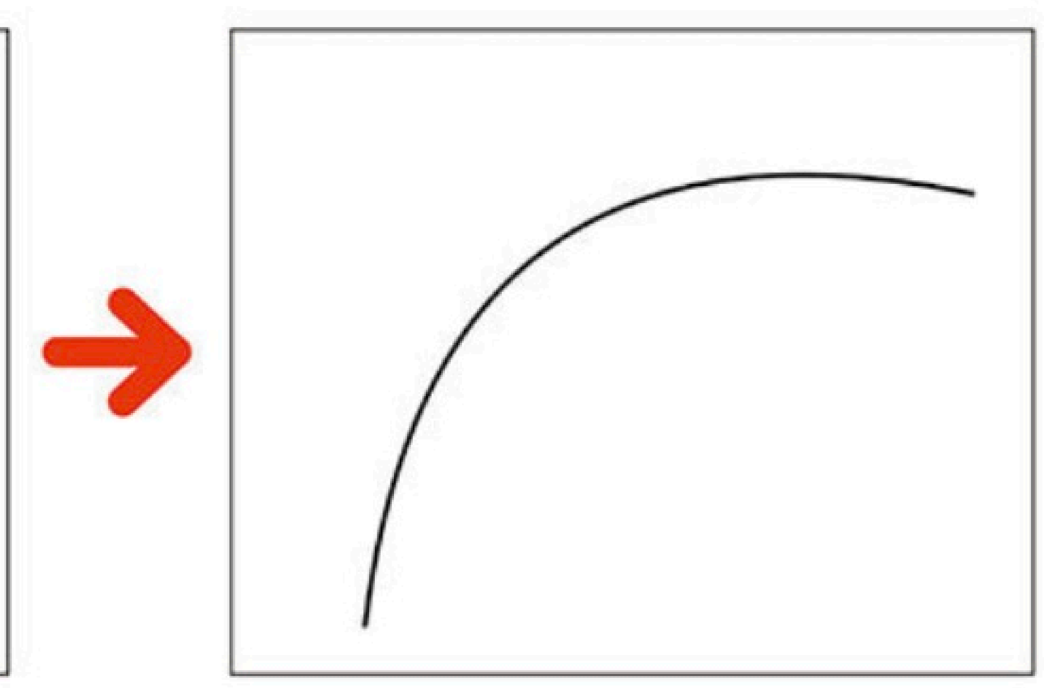




❶曲線の始点にしたい箇所から終点までをマウスボタンを押したままドラッグします。



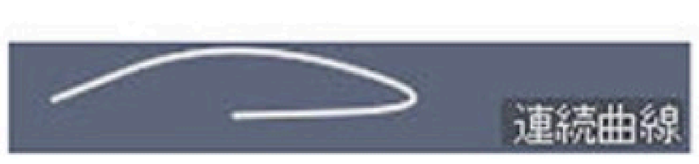
❷マウスボタンから指を離し、マウスを動かすと方向点の位置を決められます。

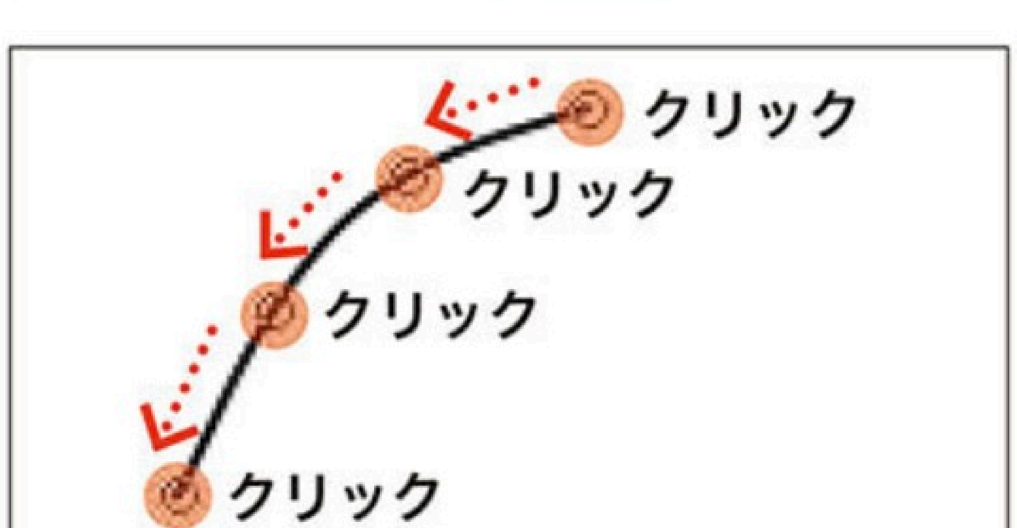


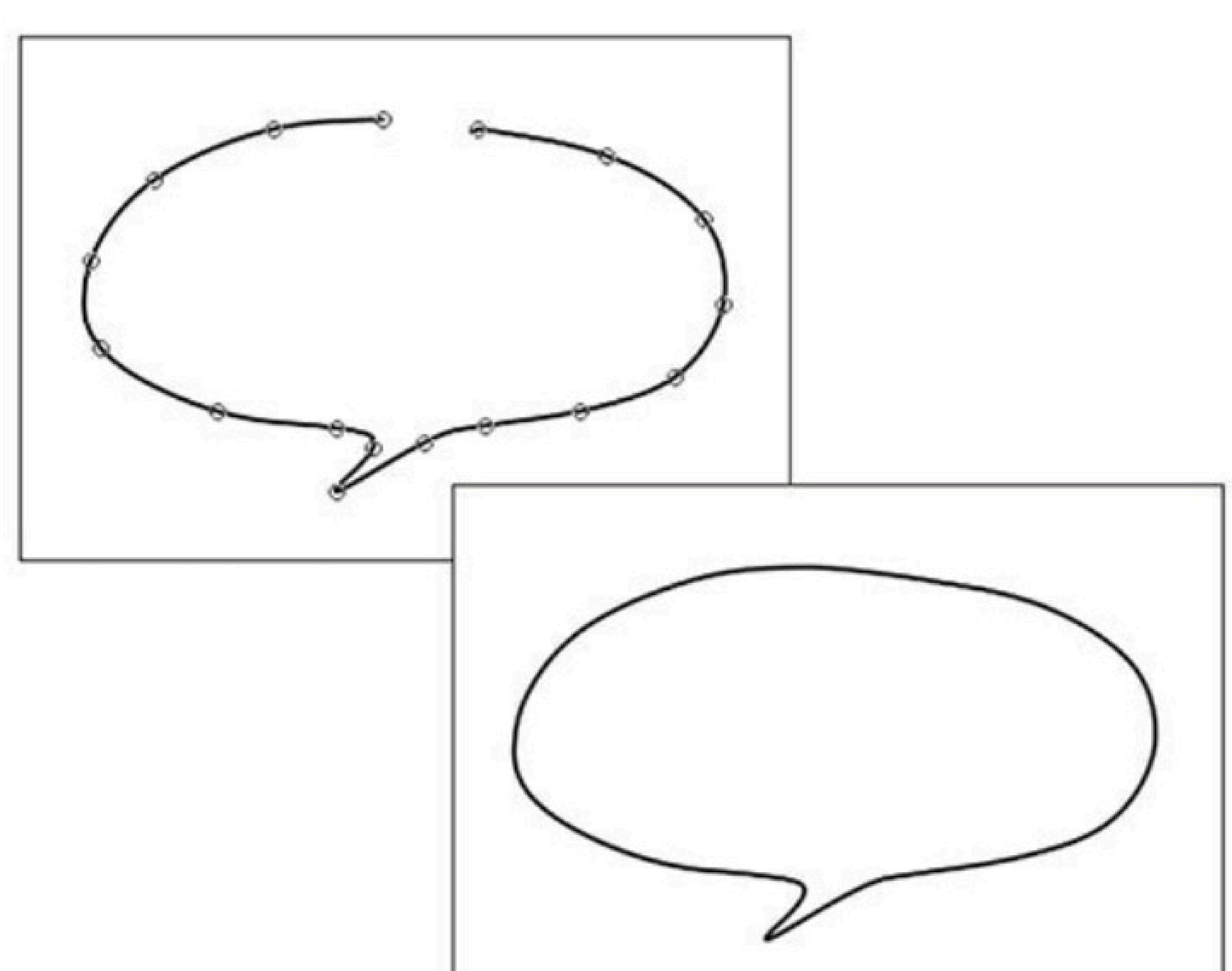
❸クリックすると曲線が確定されます。

［連続曲線］（スプライン）

［図形］ツールの［連続曲線］は、スプラインという方法で曲線を作成します。スプラインは点を打つようにクリックを繰り返して曲線を作成します。

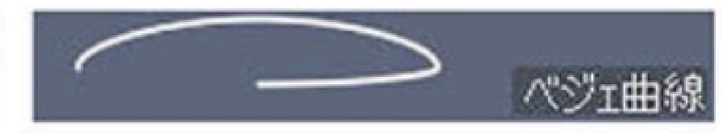


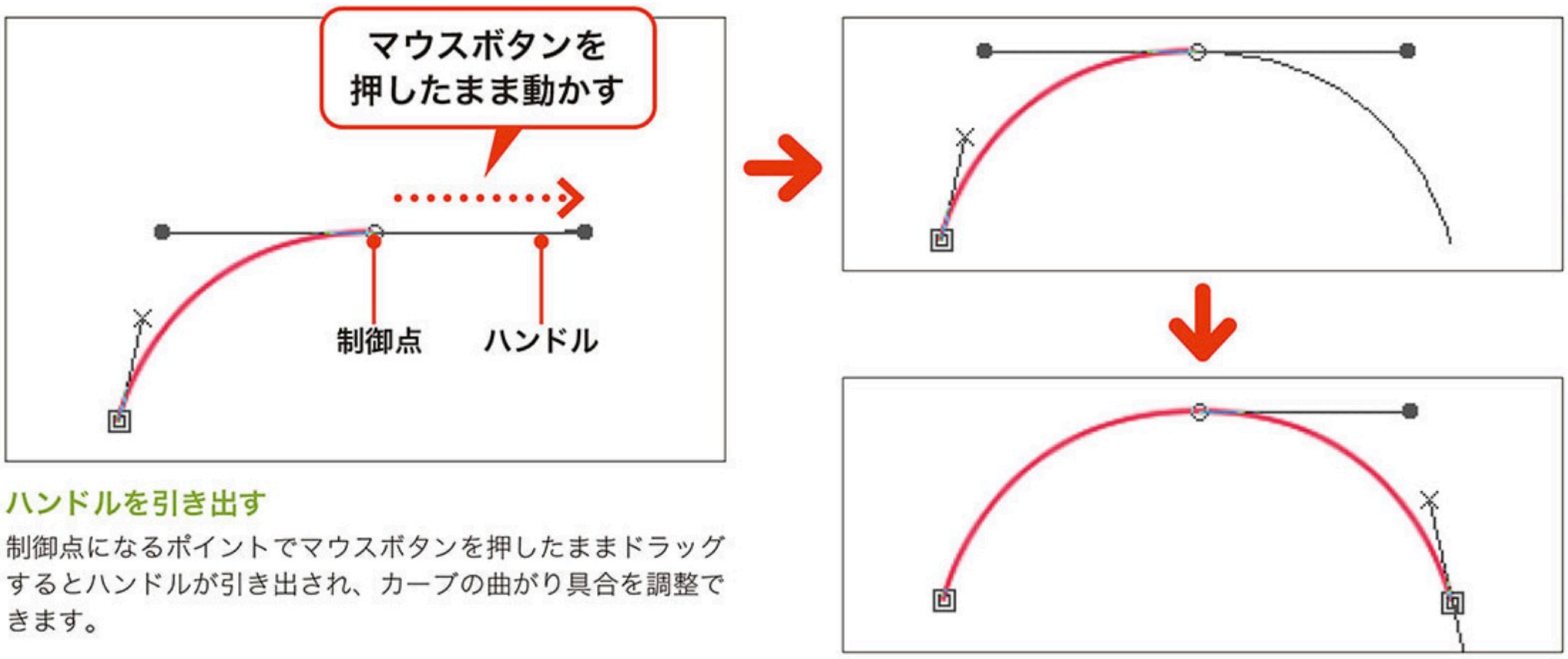




●［ベジェ曲線］（3次ベジェ）

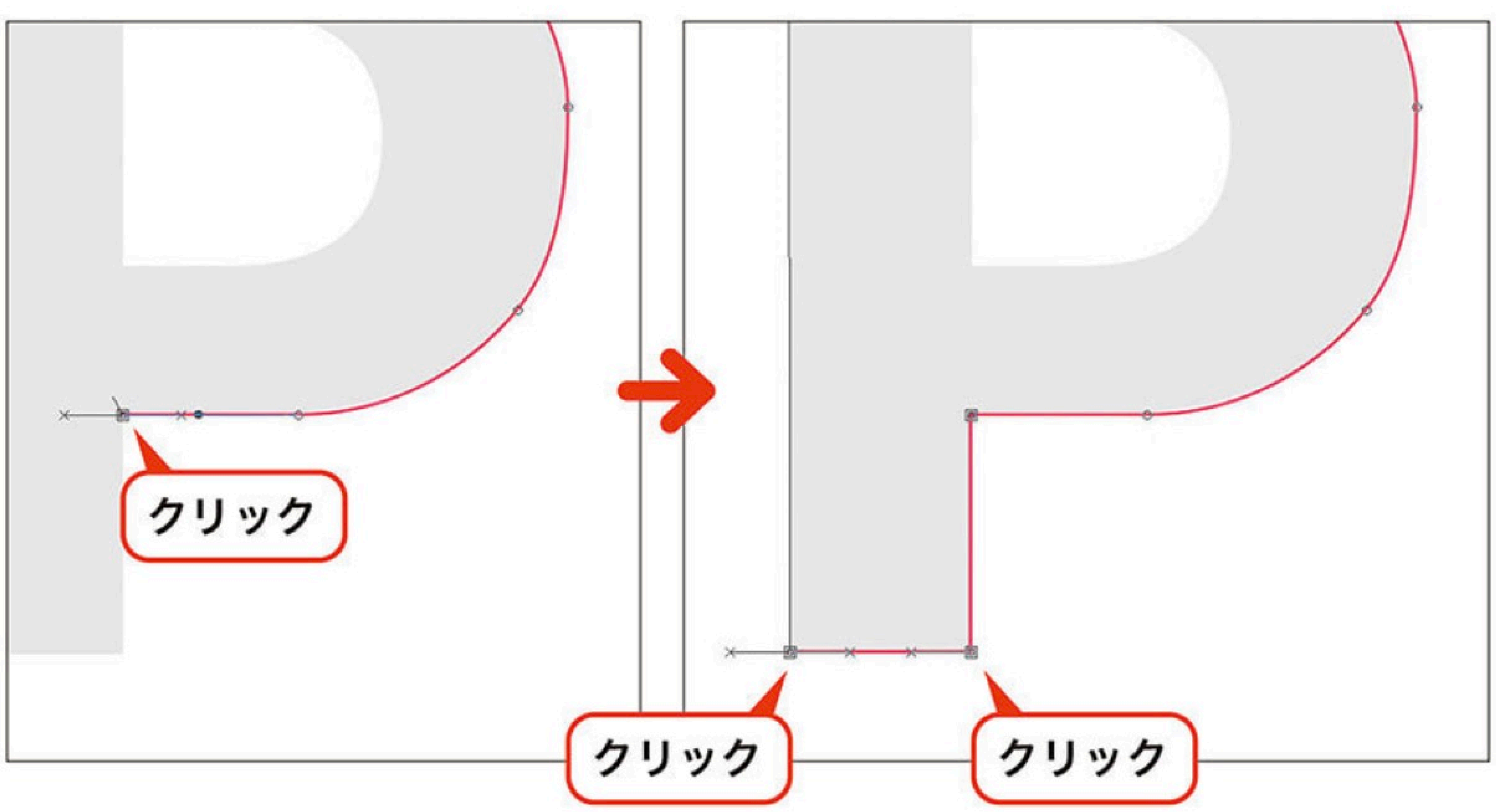
［図形］ツールの［ベジェ曲線］は3次ベジェという方法で曲線を作成します。3次ベジェは、制御点から引き出されたハンドルでカーブの曲がり具合を調整します。





ハンドルを引き出す

制御点になるポイントでマウスボタンを押したままドラッグするとハンドルが引き出され、カーブの曲がり具合を調整できます。

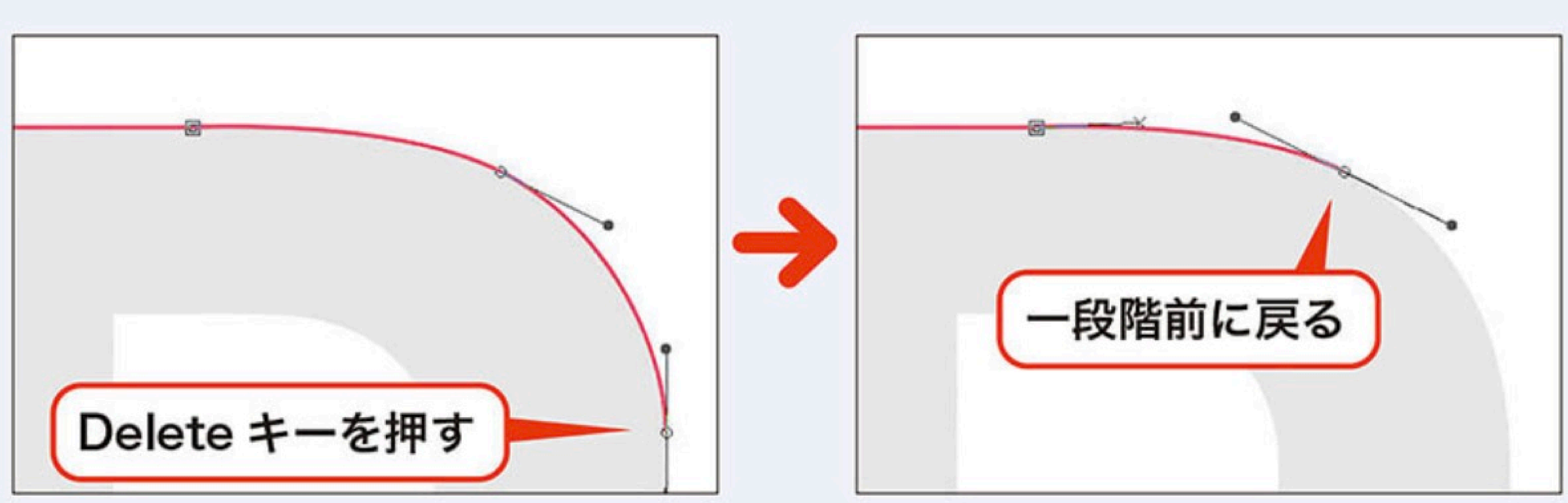


カーブのない部分

3次ベジェはカーブのない作画もできます。直線的な箇所はハンドルが必要ないため、クリックだけで制御点をつなげていきます。

TIPS Delete キーで戻す

［ベジェ曲線］で曲線を作成しているときに、Delete キーを押すと1段階前の操作に戻せます。



Q 120 ［素材］パレットを使いたい

A アイコンをクリックすると［素材］パレットが開きます。

●［素材］パレットを展開

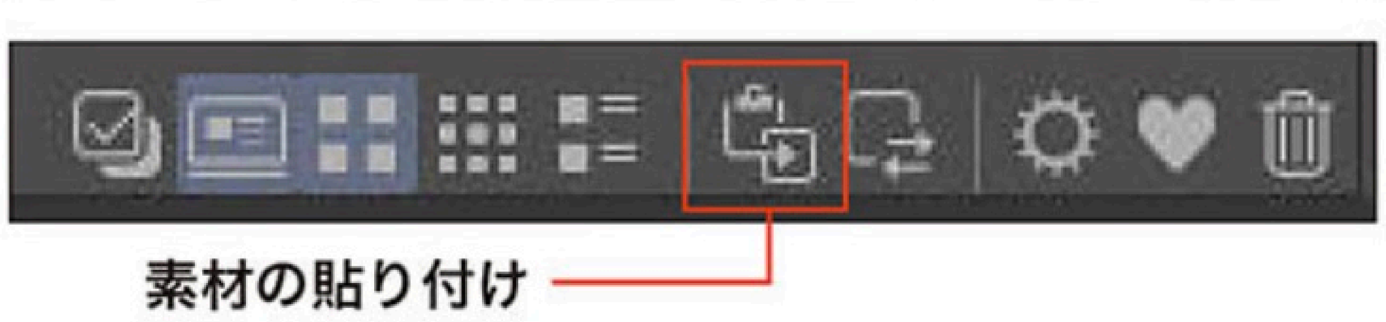
初期設定では［素材］パレットはアイコン表示されています。アイコンをクリックするとパレットが展開します。ツリー表示からジャンルを選び、素材一覧から素材を選択します。



素材の貼り付け

［素材］パレットで選択した素材をキャンバスにドラッグ＆ドロップするか、もしくは［素材の貼り付け］でキャンバスに素材を貼り付けます。





素材の設定

素材一覧にある素材のサムネイルをダブルクリックすると［素材のプロパティ］ダイアログが開き、素材の設定を確認・再設定することが可能です。



Q 121 テクスチャ素材で質感を加えたい

A ［素材］パレットにある用紙テクスチャで質感を加えられます。

用紙テクスチャ

［素材］パレットのツリー表示［単色パターン］→［テクスチャ］には用紙テクスチャが格納されています。用紙テクスチャを使うと、画像に紙の質感を簡単に加えられます。
単に用紙テクスチャを貼り付けただけだと、画面が暗くなってしまいますが［質感合成］という設定をオンにすれば、自然な色合いで質感が加わります。



［素材］パレット

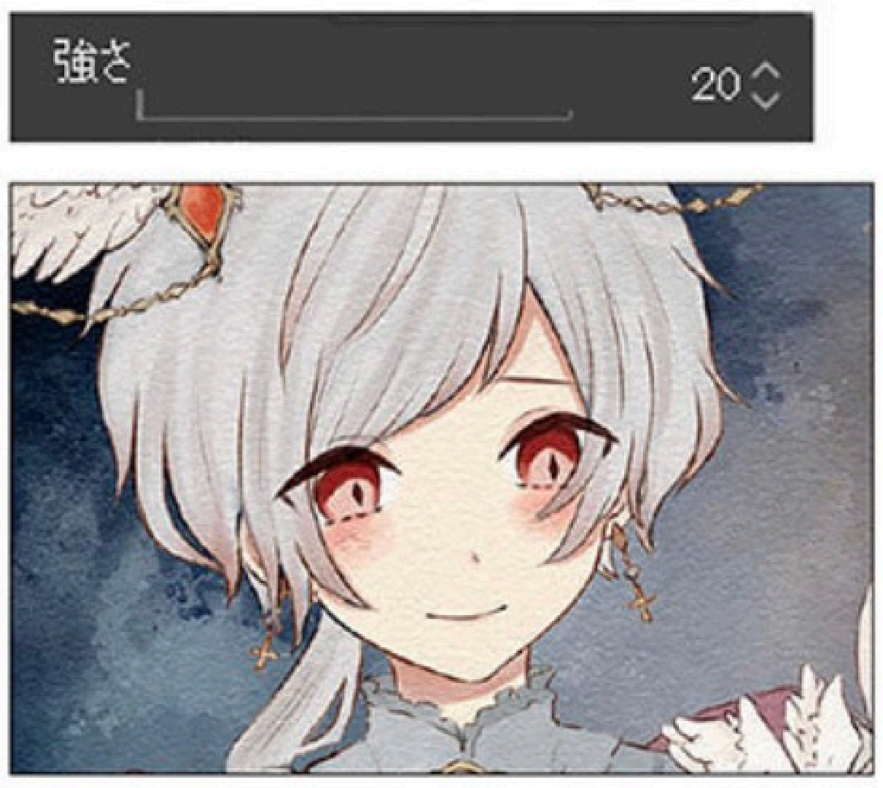
［質感合成］をオン
［レイヤープロパティ］パレットで［質感合成］をオンにすると、用紙テクスチャを画像になじませることができます。

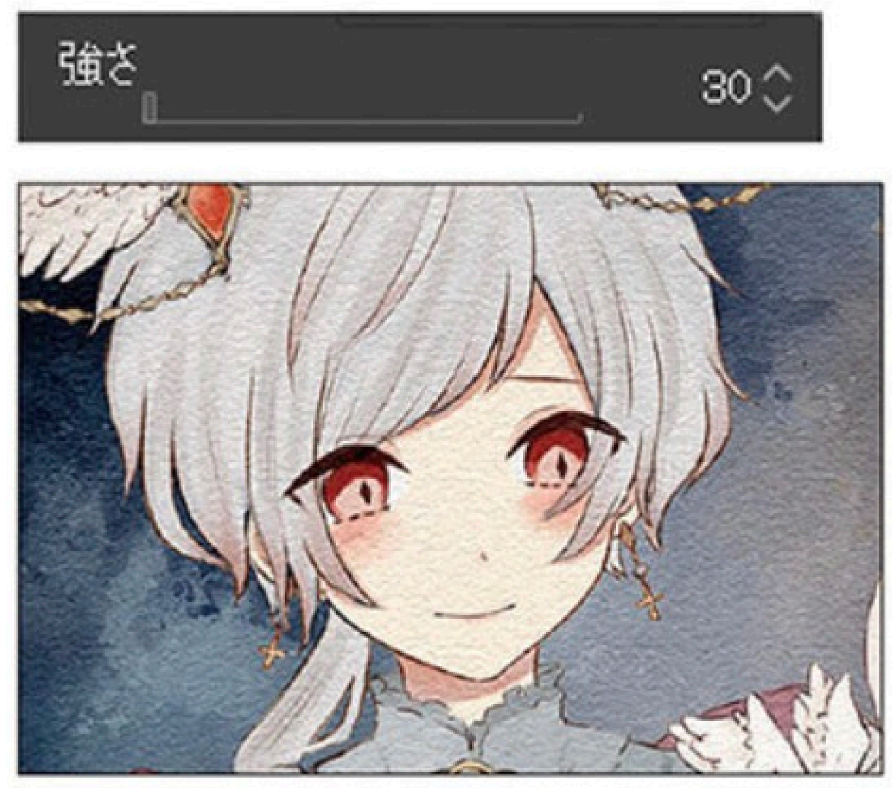


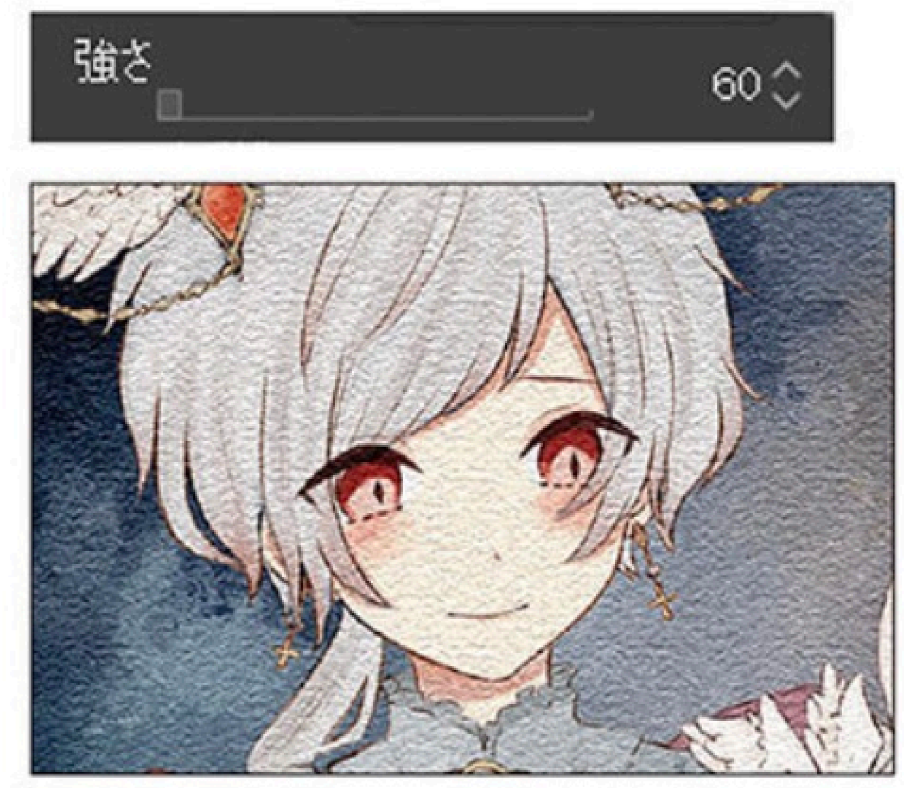


用紙テクスチャの度合いを変える

用紙テクスチャの効果の度合いは、［質感合成］の［強さ］で調整することができます。







Q 122 イラストを素材として登録したい

A ［編集］メニュー→［素材登録］から［素材］パレットに登録します。

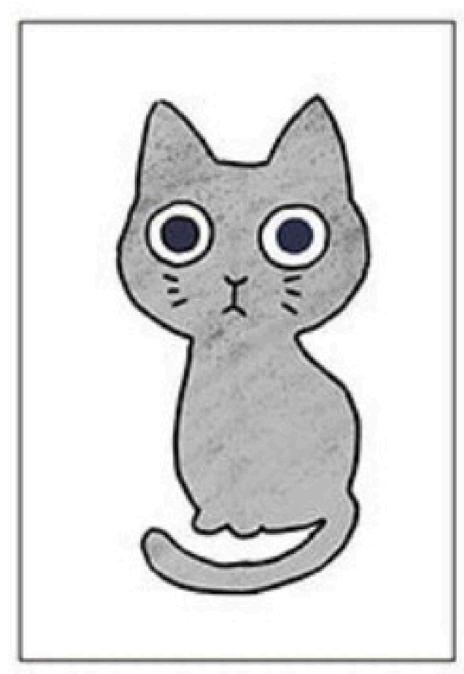
画像の素材登録

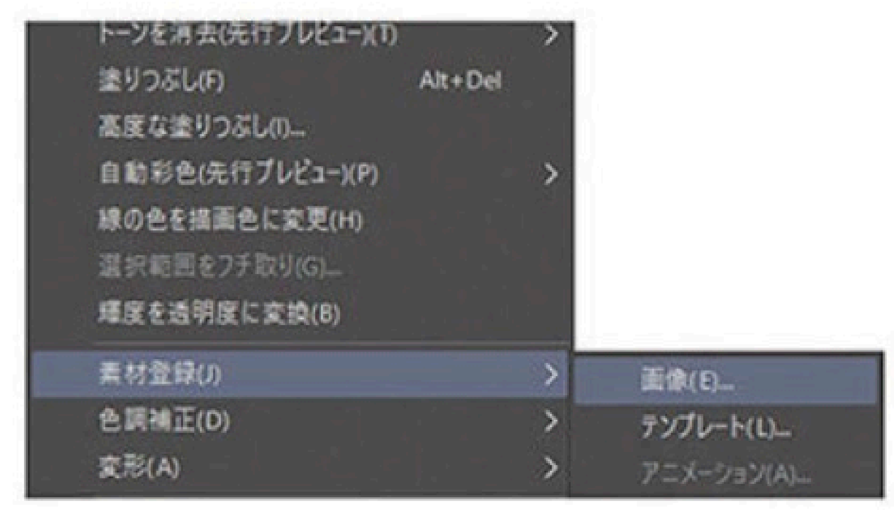
［編集］メニュー→［素材登録］→［画像］で選択中のレイヤーの画像を素材として登録することができます。

素材登録の手順

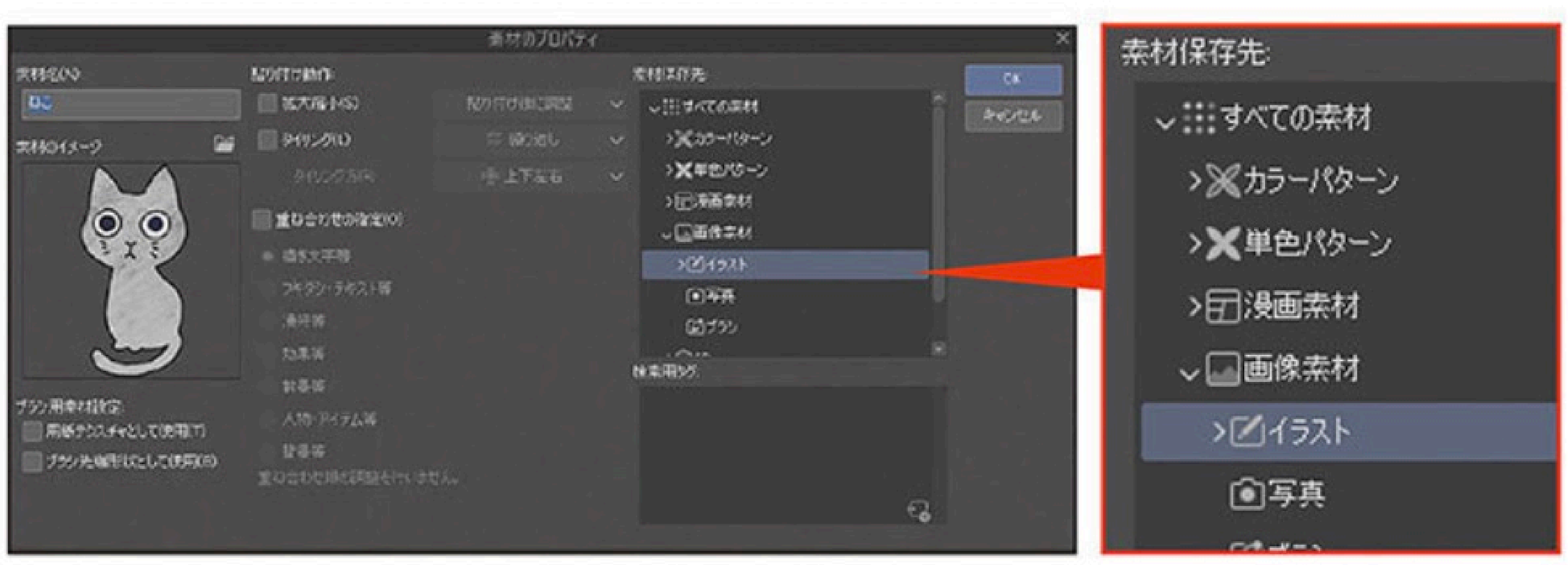


❶［レイヤー］パレットで素材にしたいレイヤーを選択します。複数にレイヤーが分かれている場合は［表示レイヤーのコピーを結合］などで結合するとよいでしょう。





❷［編集］メニュー→［素材登録］→［画像］を選択します。



❸［素材のプロパティ］ダイアログで素材名や保存先を決め［ＯＫ］を押します。



❹［素材］パレットに登録されました。

タイリングした素材を作る

画像素材は、素材登録や画像素材レイヤーとして編集する際に、素材を並べて配置するタイリングの設定をすることが可能です。

素材登録でタイリング

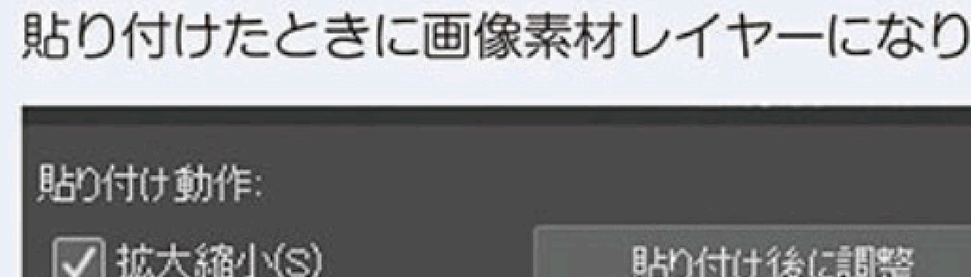
素材登録の際に［素材のプロパティ］ダイアログで［タイリング］をオンにするとタイリングされた素材を作成できます。





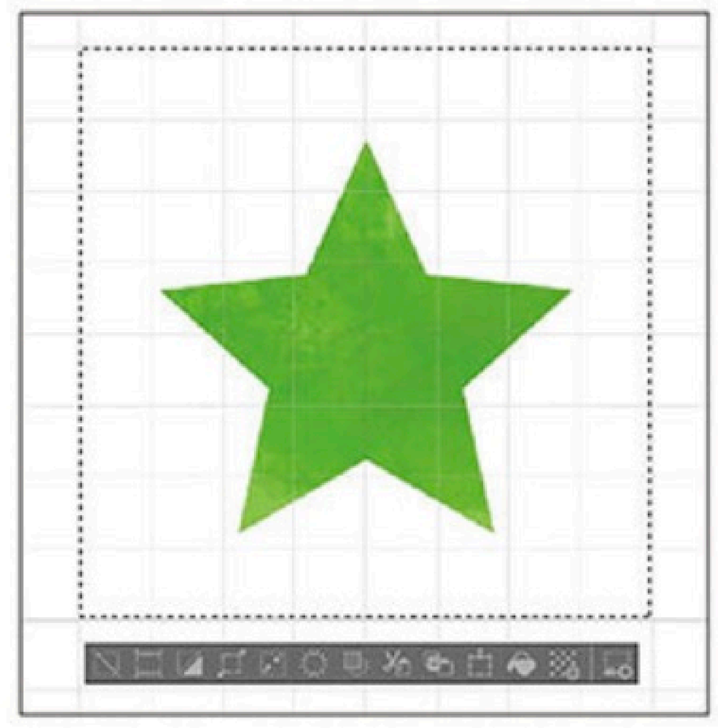
TIPS 貼り付けた後の処理

素材登録の際に［貼り付け動作］下の［拡大縮小］や［タイリング］をオンにすると、登録された素材はキャンバスに貼り付けたときに画像素材レイヤーになります。



画像素材に余白を作る

余白を作るように選択範囲を作成して素材登録すると、余白を含めた画像素材になります。




画像素材レイヤーのタイリング

画像素材レイヤーは［オブジェクト］で編集中の［ツールプロパティ］パレットでタイリングの設定を行うことができます。





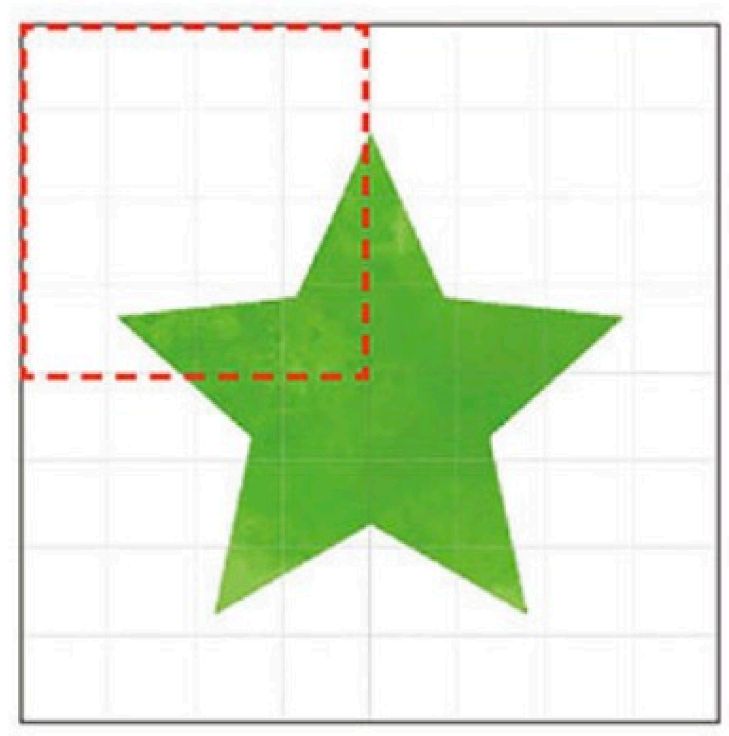


ラスターレイヤーに描かれた画像も［レイヤー］メニュー→［レイヤーの変換］で画像素材レイヤーに変換するとタイリングできるようになります。

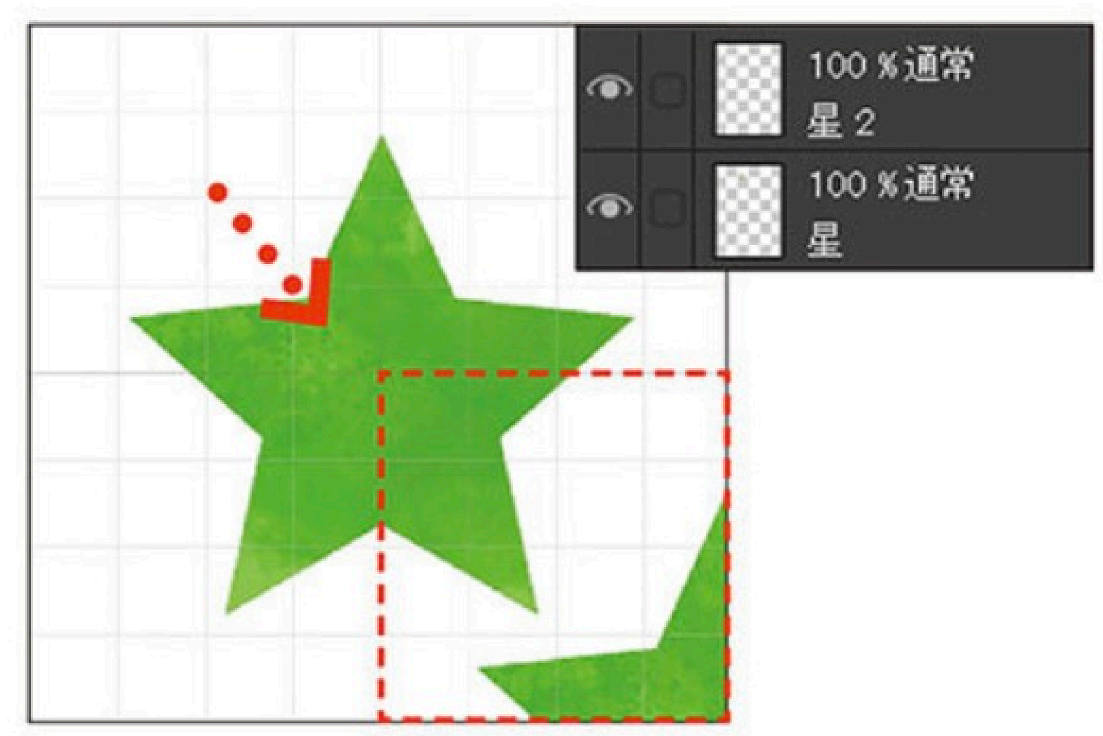
斜めに並べる

4 分割した画像を対角線に複製して配置することで、斜めにタイリングされた画像素材を作れます。

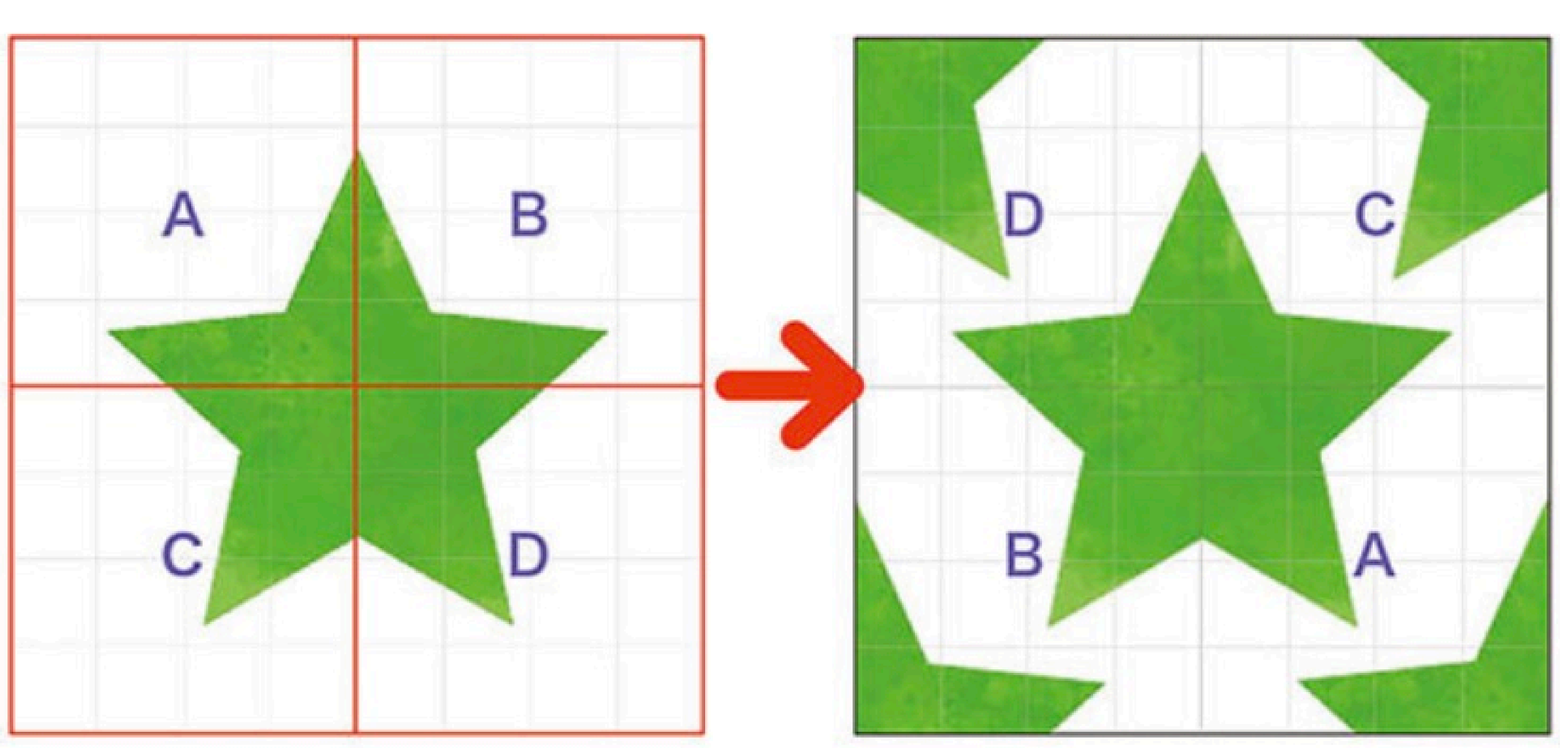




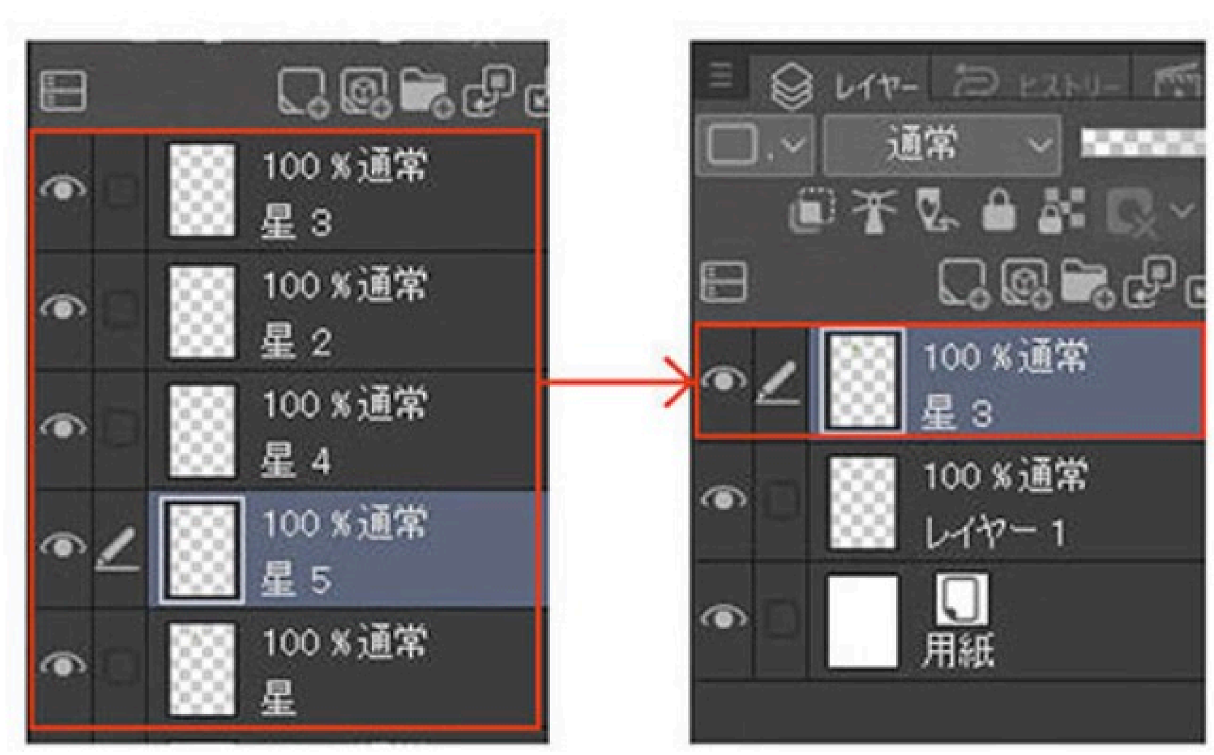
❶画像を 4 分割するように選択範囲を作成します。



❷コピー＆ペーストし、［レイヤー移動］で対角線側に移動させます。

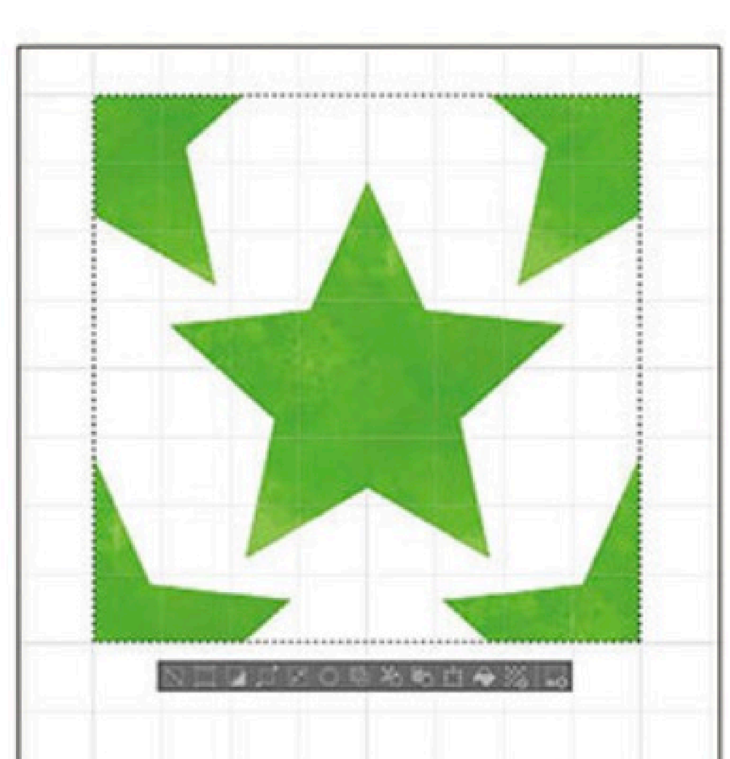
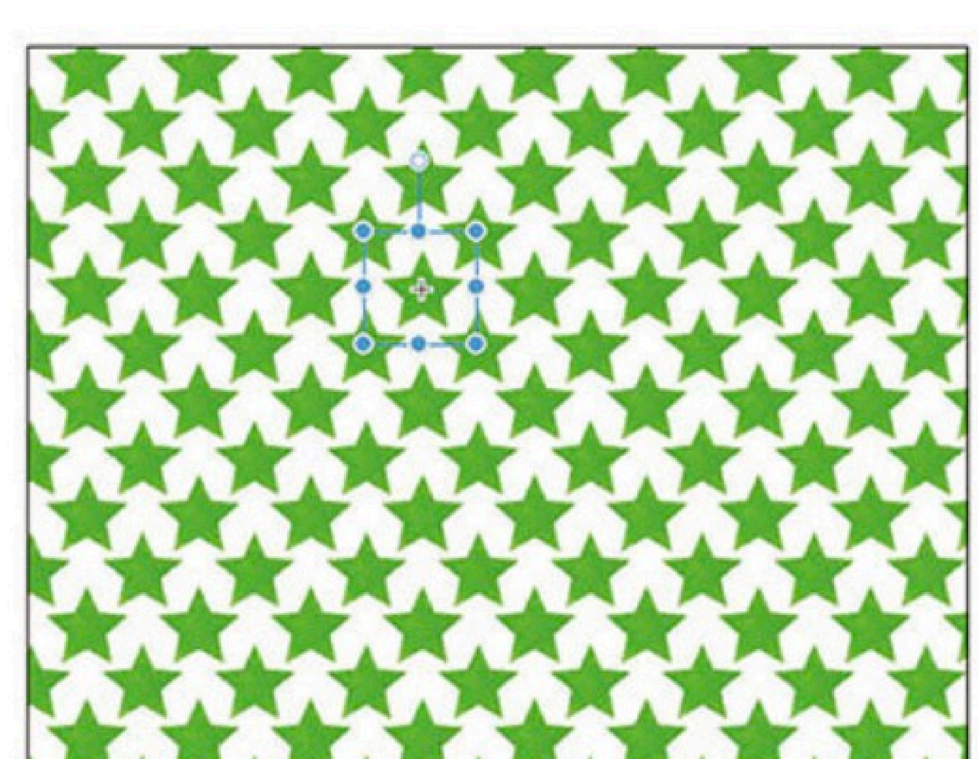


❸手順❶❷のようにほかの 4 分割した領域もコピー＆ペーストして対角線側に移動させます。



❹増えたレイヤーを［レイヤー］メニュー→［選択中のレイヤーを結合］で結合します。

❺選択範囲を作成し素材登録します。タイリングの設定をすると斜めに並んだパターン素材が作成できます。

Q 123 パターンブラシを作りたい

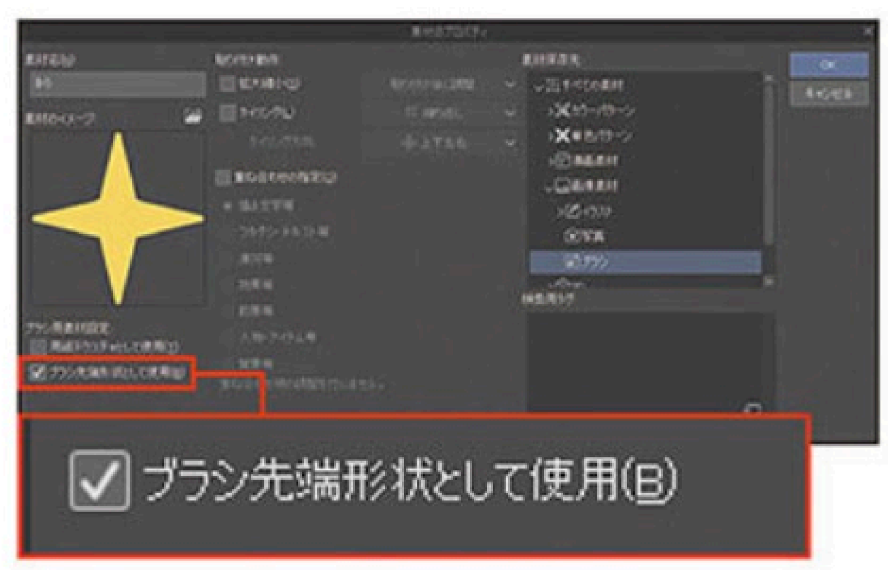
A 画像素材をブラシ先端形状に設定します。

● ブラシ先端形状として登録する

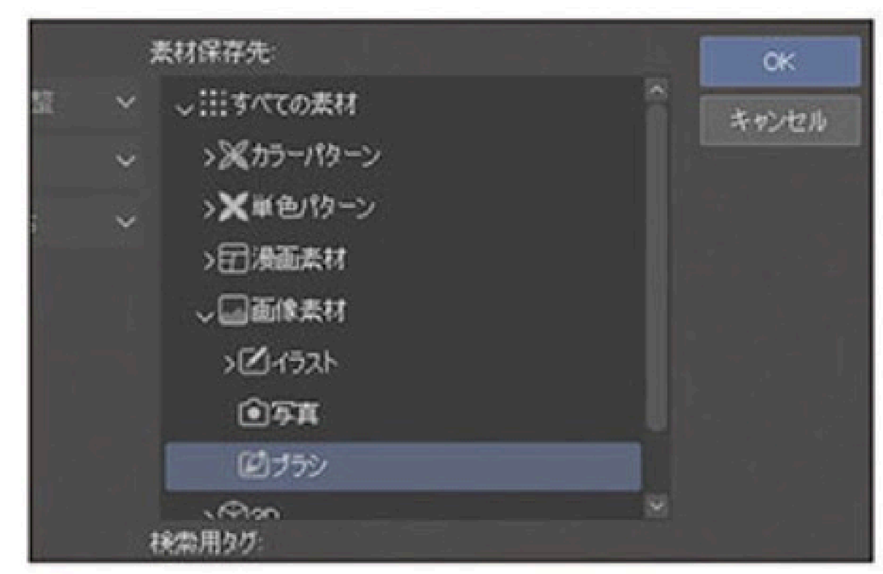
CLIP STUDIO PAINT のブラシは、ブラシ先端形状を設定することでブラシの形を変えることができます。作成した画像でパターンブラシを作る場合は、ブラシ先端形状として素材登録します。



❶ブラシ用の画像ができたら、[編集]メニュー→[素材登録]→[画像]を選択します。



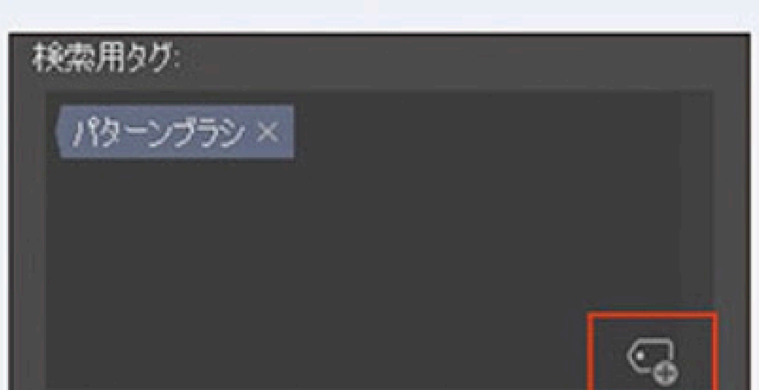
❷[素材のプロパティ]ダイアログで、[ブラシ先端形状として使用]にチェックを入れます。



❸保存先は[すべての素材]→[画像素材]→[ブラシ]にして[OK]で素材登録します。

TIPS タグを登録する

素材登録の際、タグを登録しておくと素材を探しやすくなります。



タグを追加するときはこのアイコンをクリックします。





ここでは[デコレーション]ツール→[効果・演出]グループ→[きらめき]を[サブツールの複製]で複製し名称を「オリジナル1」にしました。

❹登録した画像素材をブラシに適用します。まずはベースになるブラシを作ります。





Ⓐブラシ先端形状の変更

別のブラシ先端形状が適用されている場合は▼をクリックして変更します。



Ⓑブラシ先端形状の追加

新たにブラシ先端形状を適用するときは空欄になっているエリアをクリックします。



❺[サブツール詳細]パレットを開き、[ブラシ先端]カテゴリからブラシ先端形状を設定します。[先端形状]で[素材]を選び、上記のⒶかⒷの方法で[ブラシ先端形状の選択]ダイアログを開きます。



❻作成したブラシ先端形状を選択します。



❼オリジナルのパターンブラシができました。

パターンブラシの設定

［サブツール詳細］パレットではパターンの間隔など、より細かな設定が可能です。

［散布効果］

［散布効果］カテゴリ→［散布効果］をオンにすると、スプレーのようにブラシ先端形状が散布されます。



❶粒子サイズ

散布されるブラシ先端形状の大きさを設定します。

❷粒子密度

散布するときの１回あたりのブラシ先端形状の数を設定します。





❸散布偏向

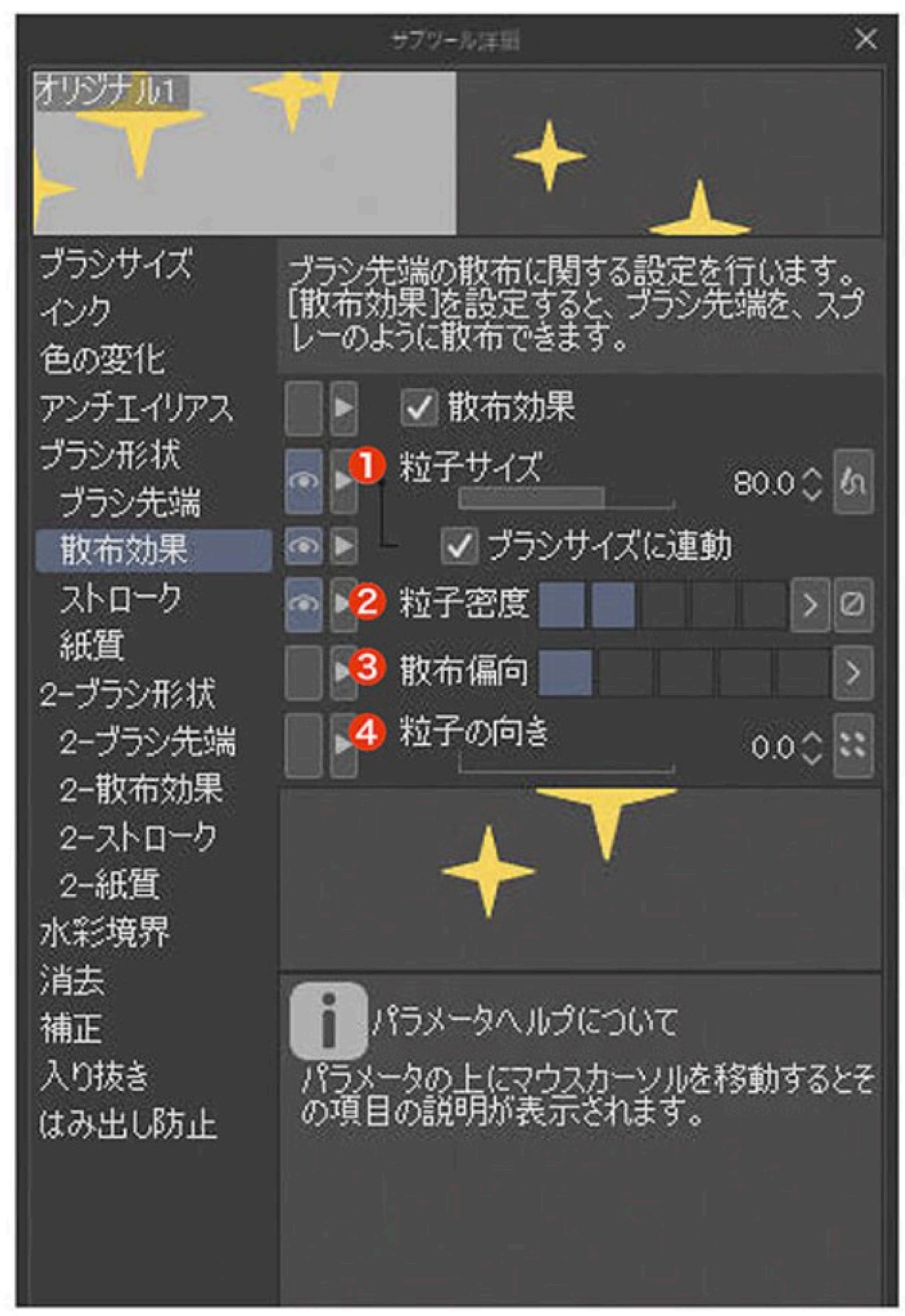
値を上げるほど散布されるブラシ先端形状がストロークの中心に寄ります。





❹粒子の向き

散布されるブラシ先端形状の角度を設定します。



［間隔］

［ストローク］カテゴリにある［間隔］ではブラシ先端形状の間隔を設定できます。［固定］を選ぶと間隔を数値で設定します。

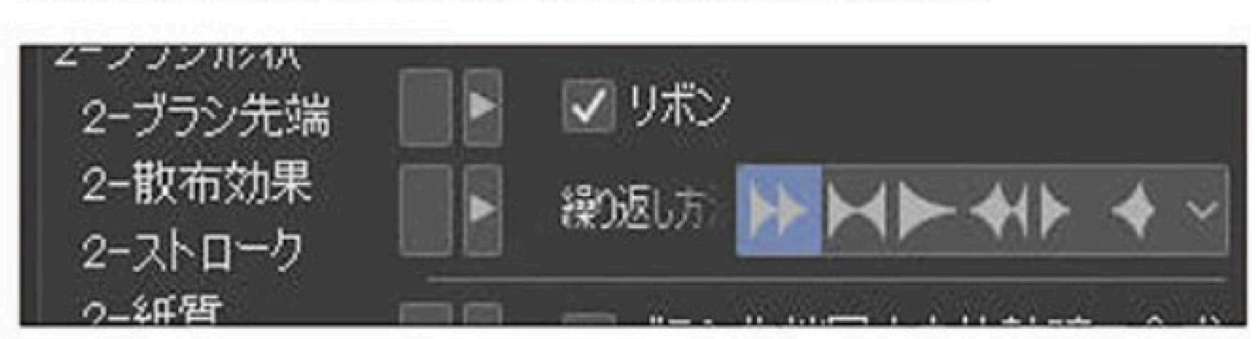
※［リボン］がオンになっていると設定できません。

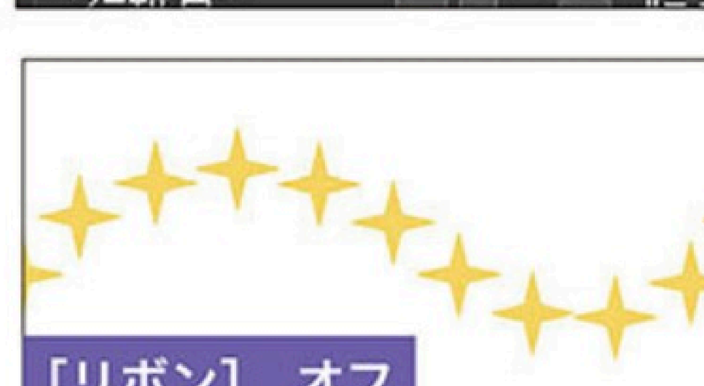


［リボン］

［ストローク］カテゴリの［リボン］をオンにすると、ストロークに沿ってブラシ先端形状がひとつなぎに並ぶようになります。

※［散布効果］がオンになっていると設定できません。







Q 124 シームレスなパターンブラシを作りたい

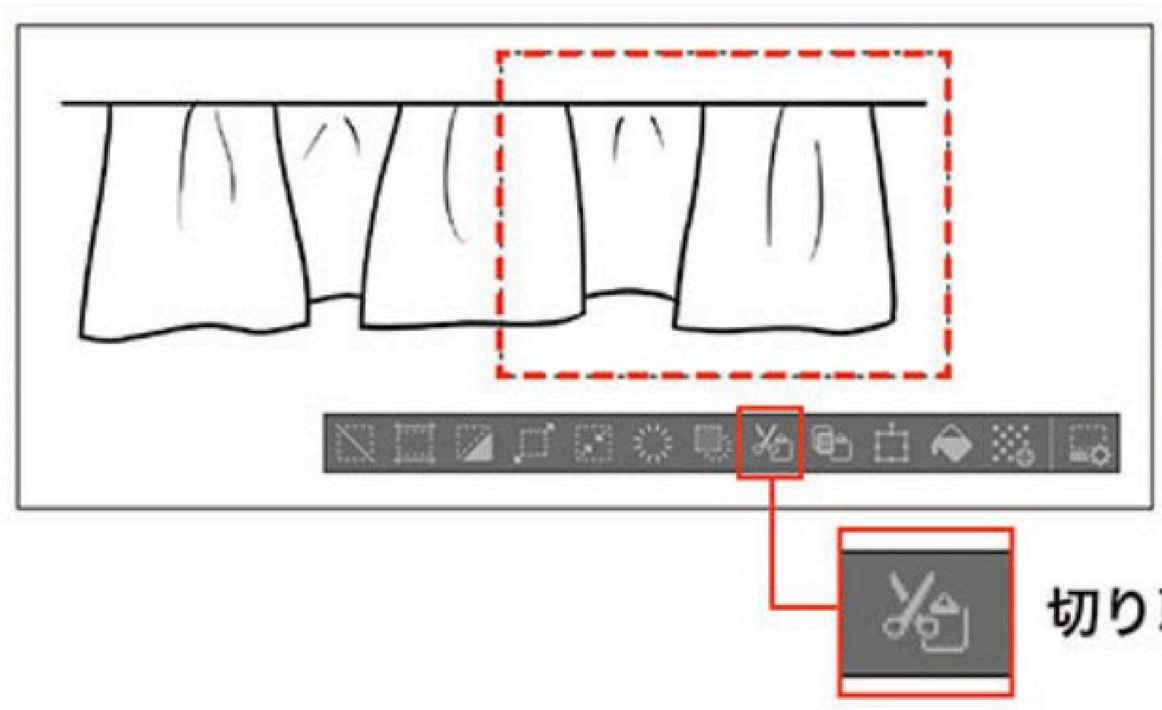
A 端がつながるように画像素材を作成します。

● ブラシ先端形状がつながるように

描画したときに連続してブラシ先端形状がつながるように画像素材を作成すれば、シームレスなパターンブラシを作れます。

シームレスなパターンブラシ作成の例

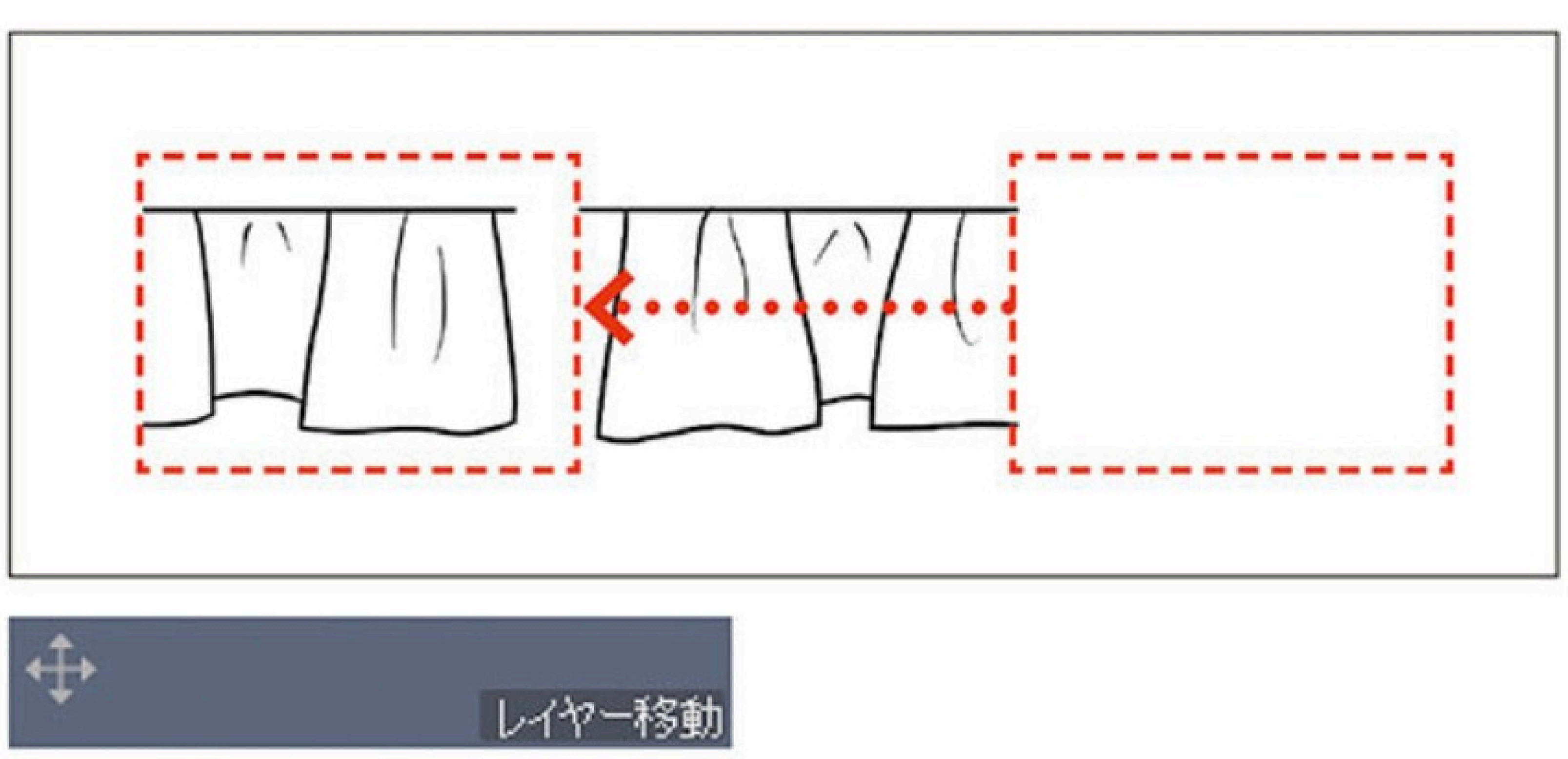
❶素材になる画像を、適当なところで分割します。選択範囲を作成し選択範囲ランチャーから［切り取り＋貼り付け］をクリックします。



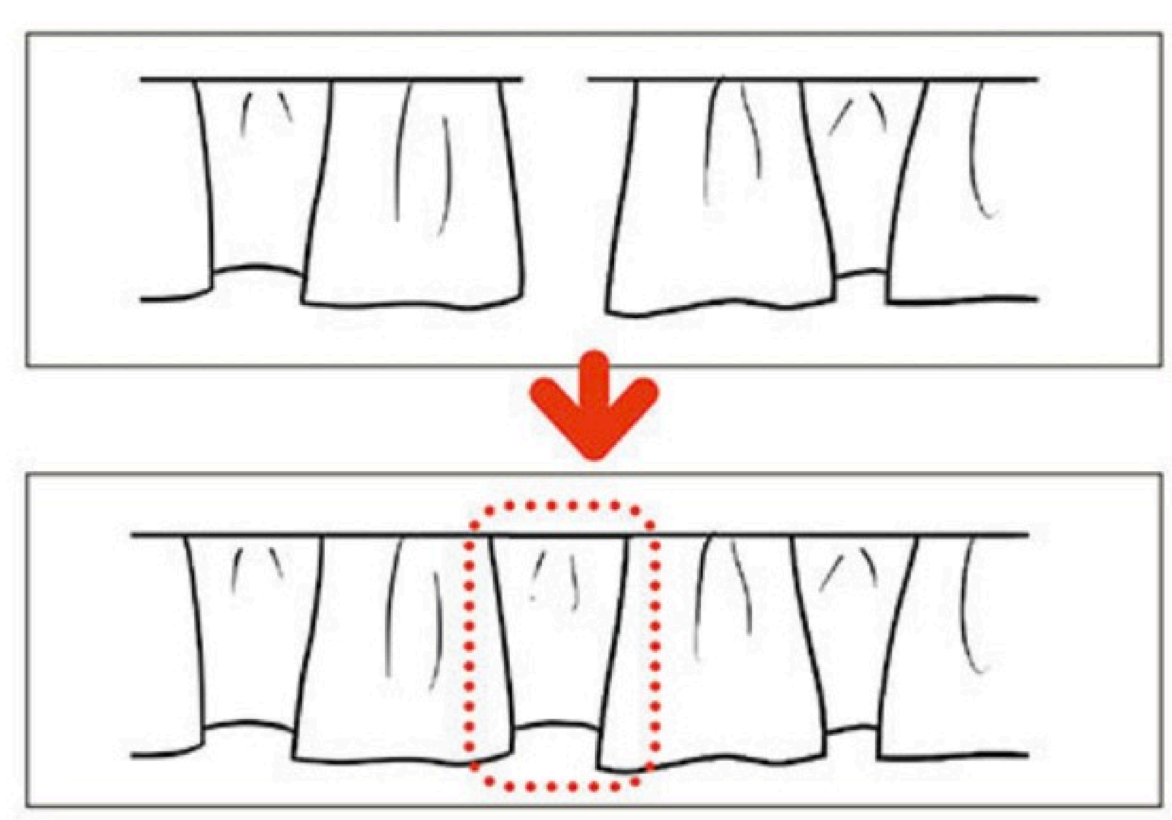
切り取り＋貼り付け



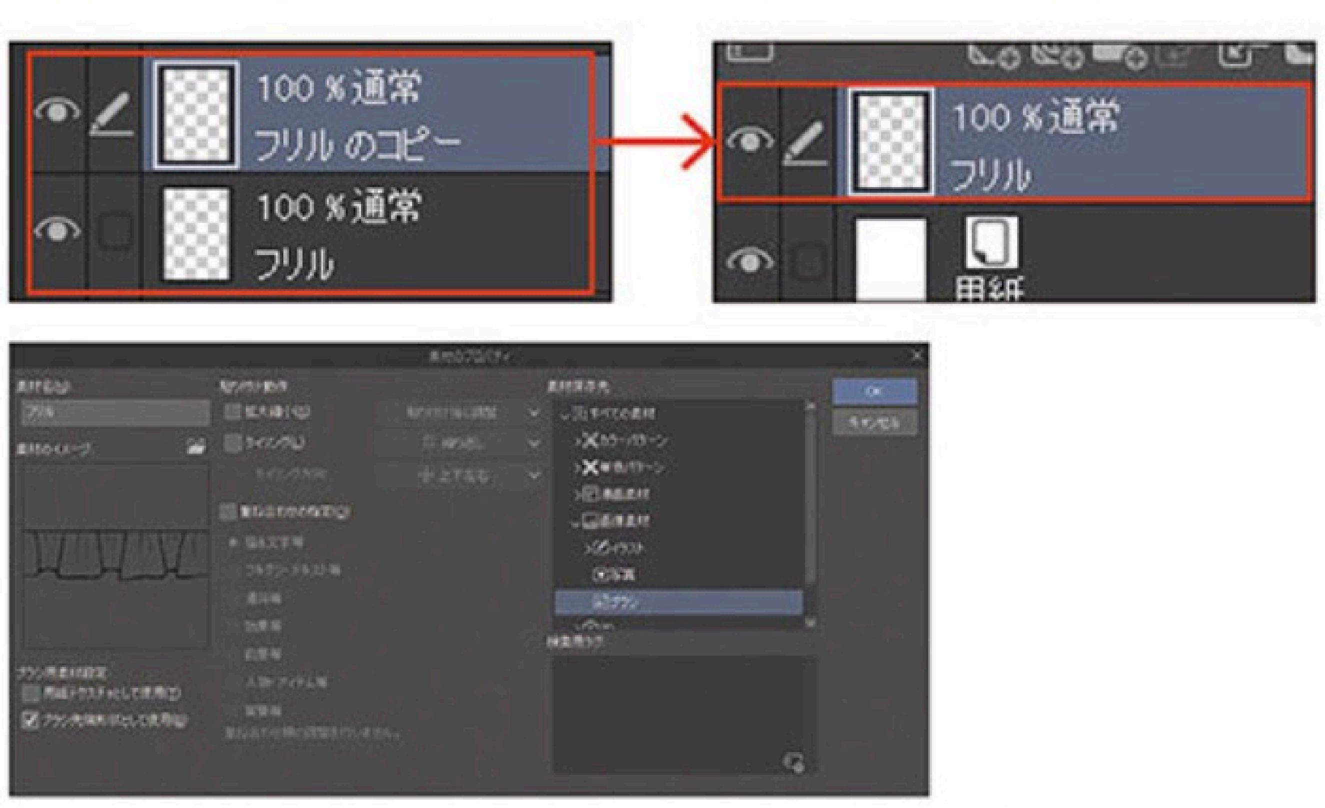
［レイヤー］パレットに切り取られた画像のレイヤーが作成されます。



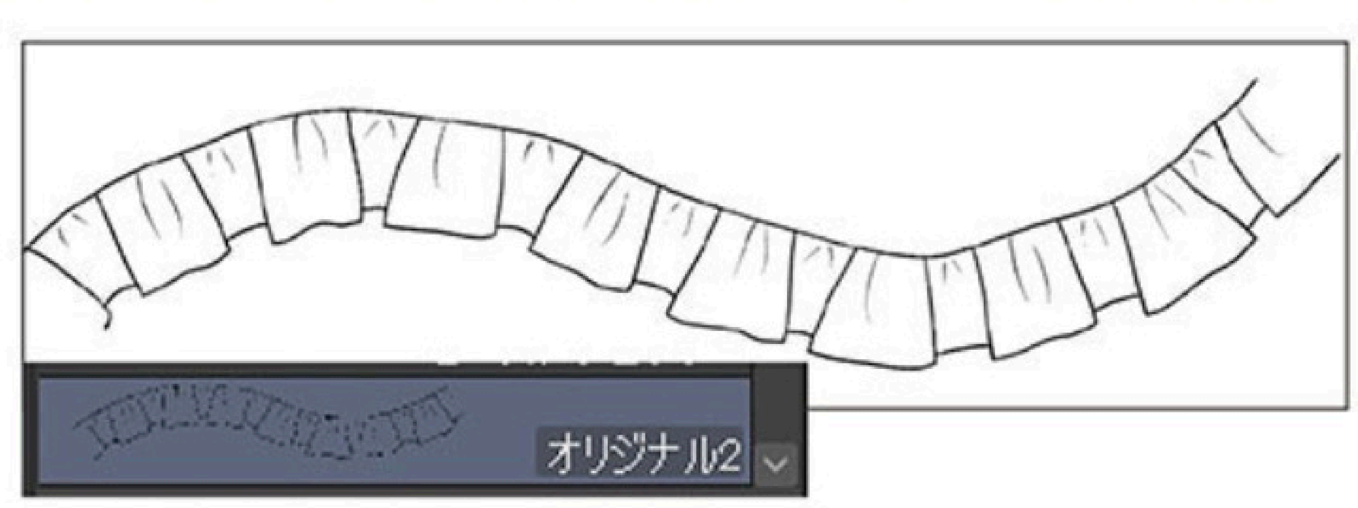
❷［レイヤー移動］で移動させます。



❸間を埋めるように加筆します。



❹［下のレイヤーと結合］でレイヤーを結合します。これで素材になる画像ができました。ブラシ先端形状に素材登録します。



❺ベースになるサブツールを作り、作成した素材をブラシ先端形状に適用（→ P.142）すれば出来上がりです。

TIPS ベースのブラシを選ぶ

ベースになるサブツールは、作りたいブラシのイメージに近い［デコレーション］ツールのサブツールを複製するとよいでしょう。

Q 125 ［素材］パレットにない素材を使いたい

A CLIP STUDIO ASSETS にさまざまな素材が公開されています。

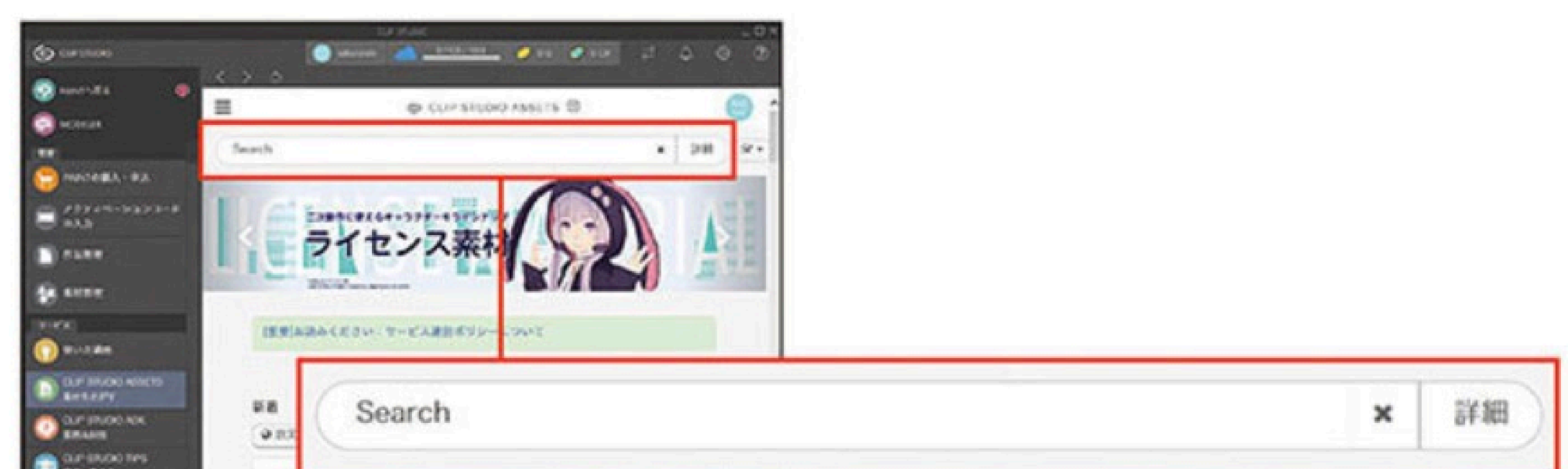
CLIP STUDIO ASSETS で素材を探す

ポータルアプリケーション CLIP STUDIO からアクセスできる CLIP STUDIO ASSETS では、さまざまな素材が公開されています。無料で入手できるものも多いのでチェックしてみるとよいでしょう。

素材をダウンロードする手順



❶ CLIP STUDIO を開きます。



検索フォームからキーワードを入れて検索できます。

❷［CLIP STUDIO ASSETS 素材をさがす］をクリックすると CLIP STUDIO ASSETS が開きます。



❸素材名かサムネイルをクリックすると、素材の詳細ページが開きます。



❹欲しい素材があったら詳細ページで［ダウンロード］をクリックします。



素材の保存場所

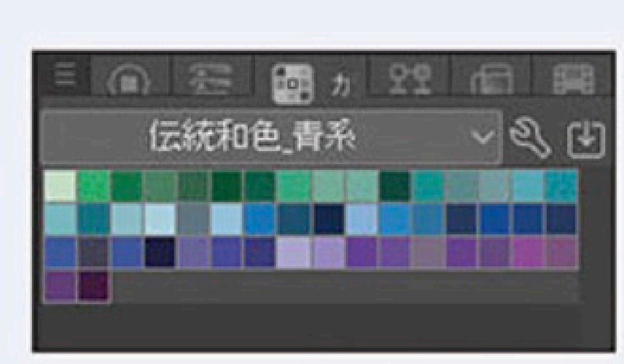
ダウンロードした素材は、［素材］パレットのツリー表示［ダウンロード］に保存されます。

TIPS 種類はさまざま

入手できる素材は、画像のほかブラシやカラーセットなど、さまざまな種類があります。



ブラシ素材は、［サブツール］パレットにドラッグ&ドロップして使います。



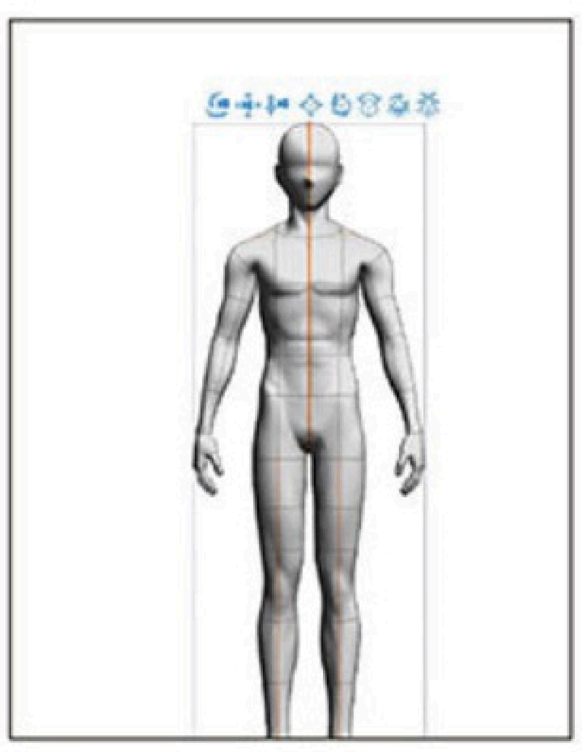
カラーセット素材は［カラーセット］パレットにドラッグ&ドロップします。

Q 126 3D 素材を使いたい

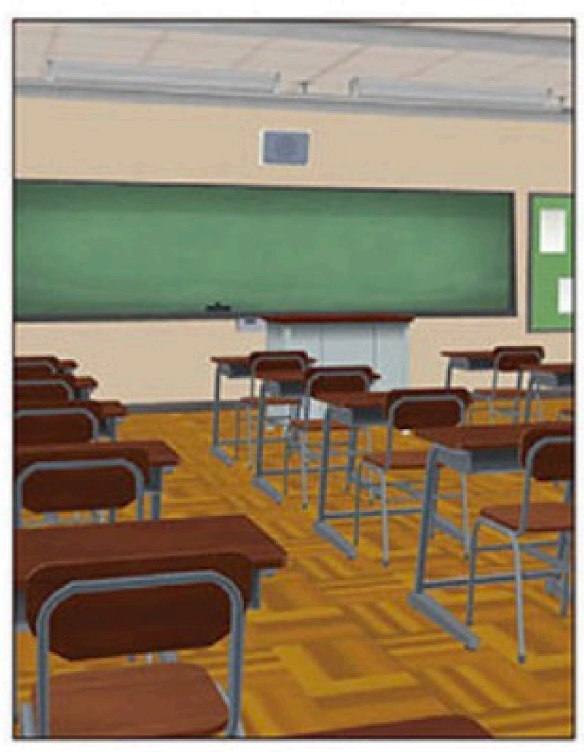
A ［素材］パレットに 3D 素材があります。3D 素材は［オブジェクト］で編集します。

さまざまな 3D 素材

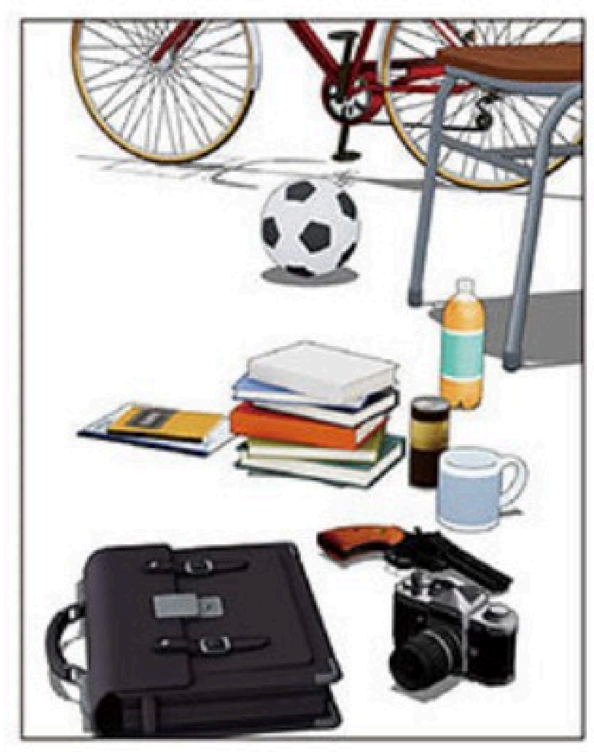
［素材］パレットには 3D デッサン人形や、小物、建物などの 3D 素材が用意されています。



3D デッサン人形
3D デッサン人形には男性モデルと女性モデルがあり、体型を編集することができます。

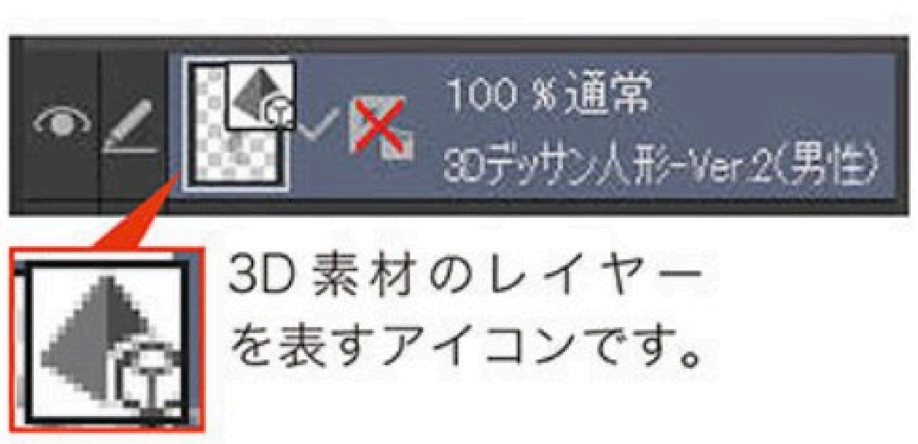


背景
学校、住宅などの建物や施設の 3D 素材です。



小物
文房具、椅子、乗り物など小物の 3D 素材です。



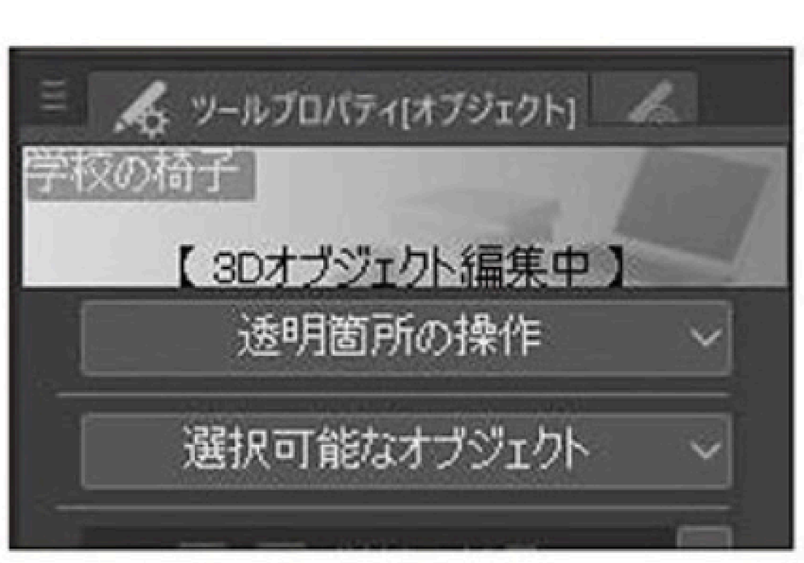


3D 素材のレイヤーを表すアイコンです。

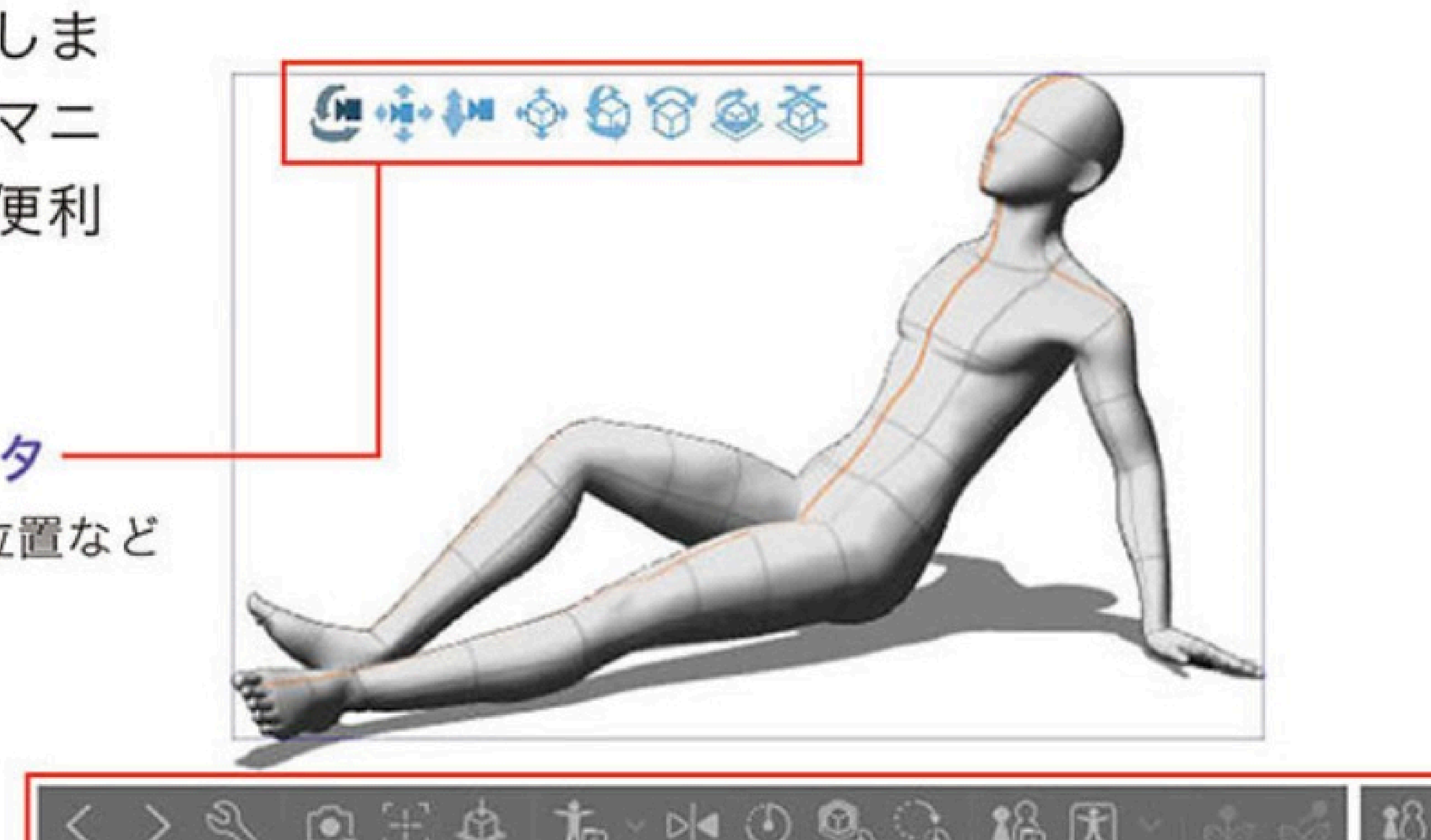
3D レイヤー
3D 素材を貼り付けると 3D レイヤーになります。パース定規が設定されているのが特徴で、3D 素材はパース定規が表す空間に配置されています。

3D 素材の編集

3D 素材は［操作］ツール→［オブジェクト］で編集します。［オブジェクト］で 3D 素材を選択すると移動マニピュレータやオブジェクトランチャーなど編集に便利な機能を使えるようになります。



［オブジェクト］で編集中は［ツールプロパティ］パレットでさまざまな設定を行えます。



移動マニピュレータ
カメラアングルや位置などを編集します。

オブジェクトランチャー
カメラアングルや位置などを編集します。

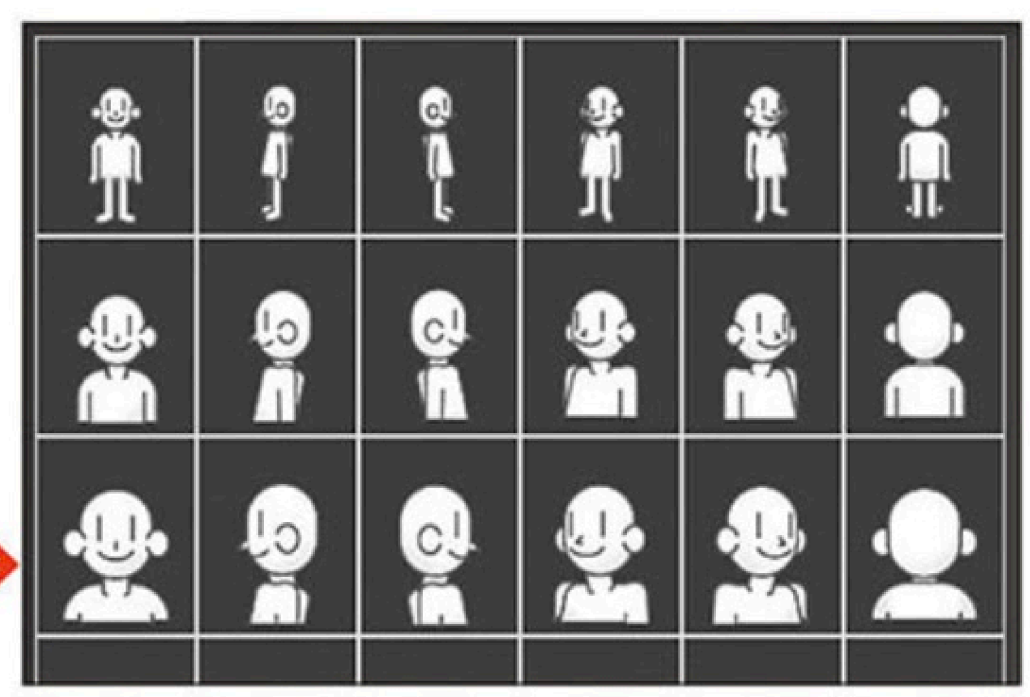
Q 127 3D素材のアングルを変えたい

A 移動マニピュレータでカメラを操作して3D素材のアングルを変えることができます。

プリセットのアングル

3D素材にはプリセットのアングルが用意されています。プリセットは［オブジェクト］で選択中の［ツールプロパティ］パレットから開けます。







カメラアングル

オブジェクトランチャーのカメラアングルからもプリセットを開くことができます。

ドラッグでアングルを変える

移動マニピュレータを使うと、視点（カメラ）を動かしてアングルを変更することができます。

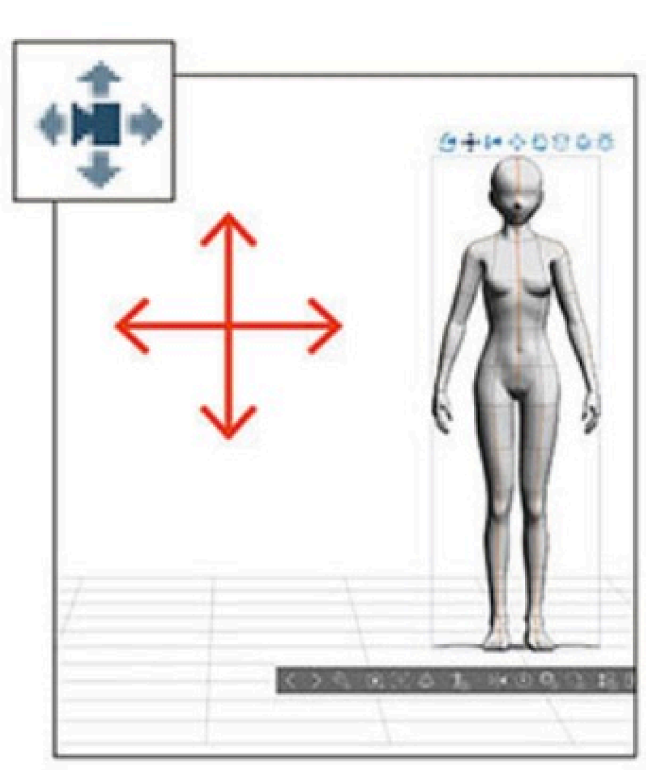
移動マニピュレータ

各操作が割り当てられたボタンをオンにするとドラッグでカメラや3D素材のアングルや位置を変えられます。

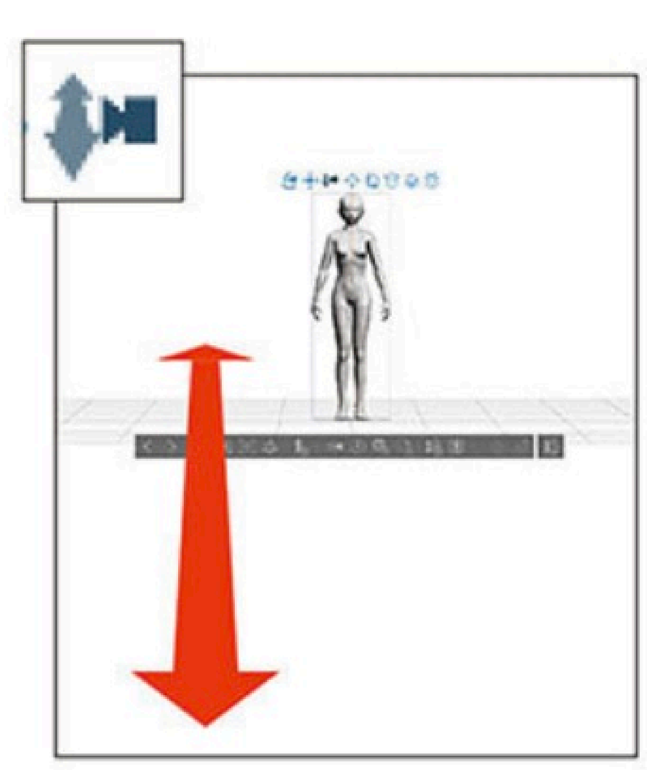




❶カメラの回転
カメラが回転します。



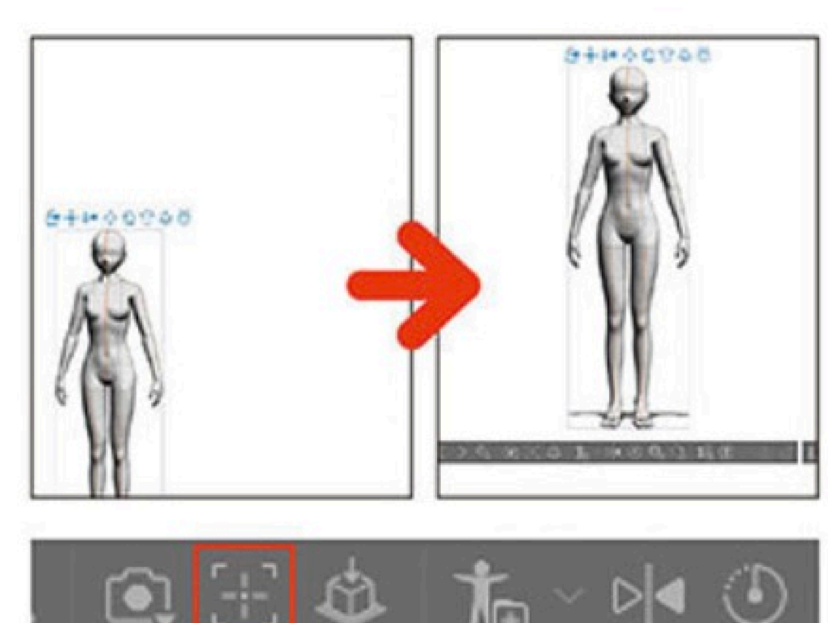
❷カメラの平行移動
カメラが平行移動します。



❸カメラの前後移動
カメラが前後に移動します。

編集対象の注視

オブジェクトランチャーの［編集対象の注視］をクリックすると3D素材が画面の中心に移動します。



編集対象の注視

> **TIPS** マウスでカメラを操作する
>
> マウスの操作だけでカメラを動かすことができます。
>
> **ドラッグ**
> ……カメラの回転
>
> **ホイールボタンを押しながら動かす**
> ……カメラの平行移動
>
> **右ボタンを押しながら動かす**
> ……カメラの前後移動

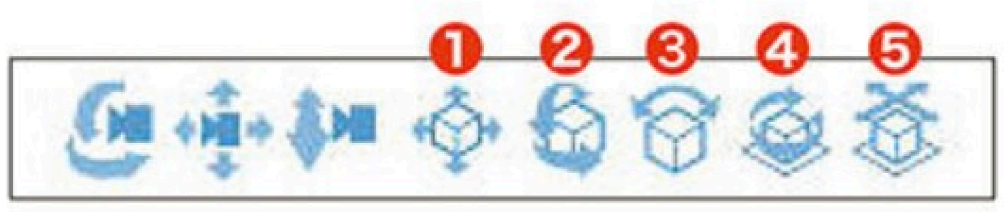
Q128 3D 素材の位置を変えたい

A 移動マニピュレータや［サブツール詳細］パレットで 3D 素材の位置や角度を変えられます。

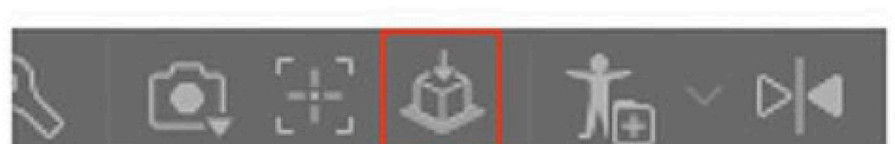
ドラッグで位置を調整する

移動マニピュレータを使い、3D 素材の移動・回転ができます。オブジェクトランチャーの［接地］と併用しながら 3D 素材を配置します。

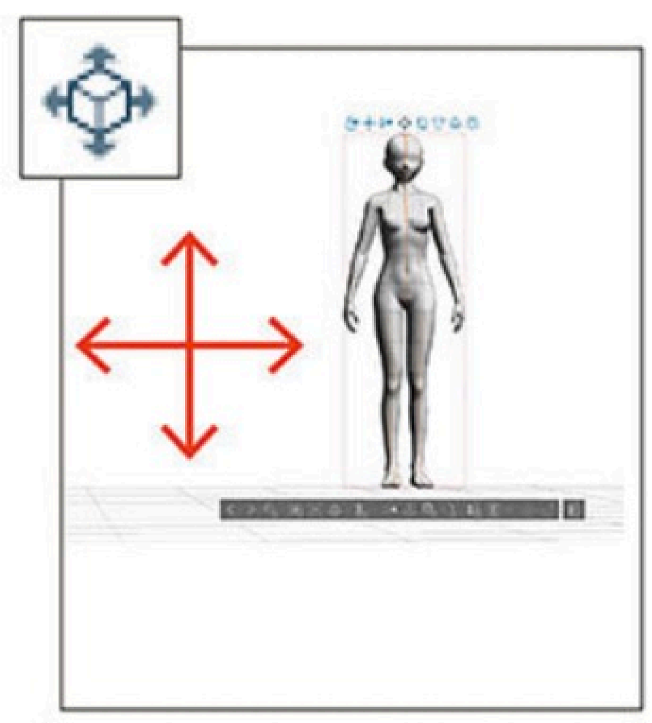
移動マニピュレータ



オブジェクトランチャー



接地



❶平面移動
上下左右へ移動します。



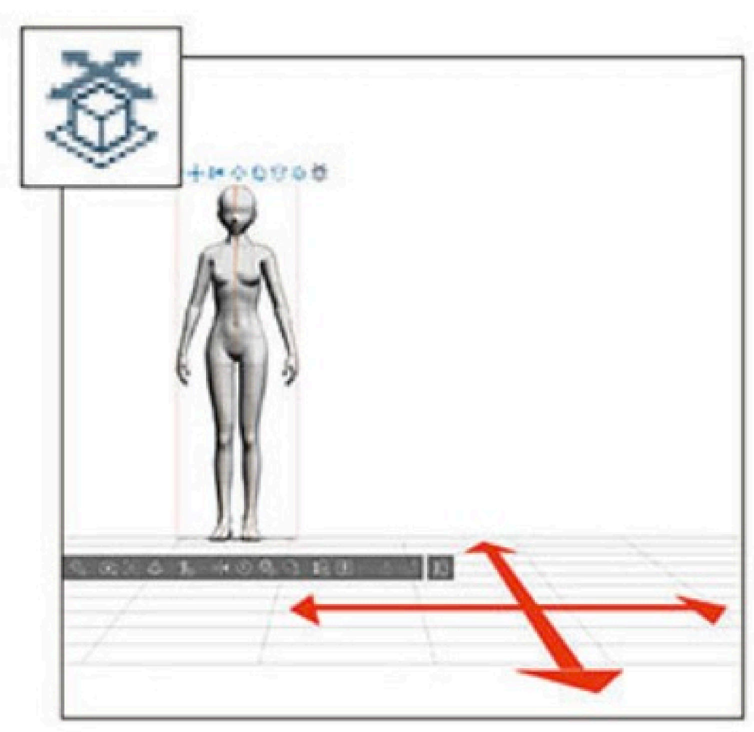
❷カメラ視点回転
カメラの視点を基準に回転します。



❸平面回転
横方向に回転します。



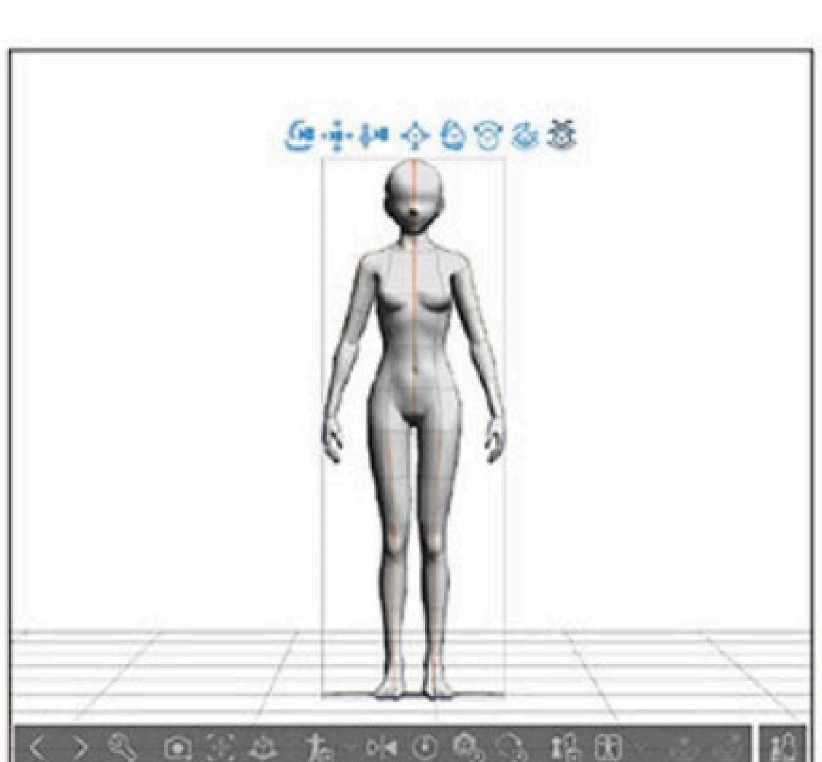
❹ 3D 空間基準回転
3D空間に対して横方向に回転します。



❺吸着移動
3D空間のベースに接地させながら、前後左右に移動します。

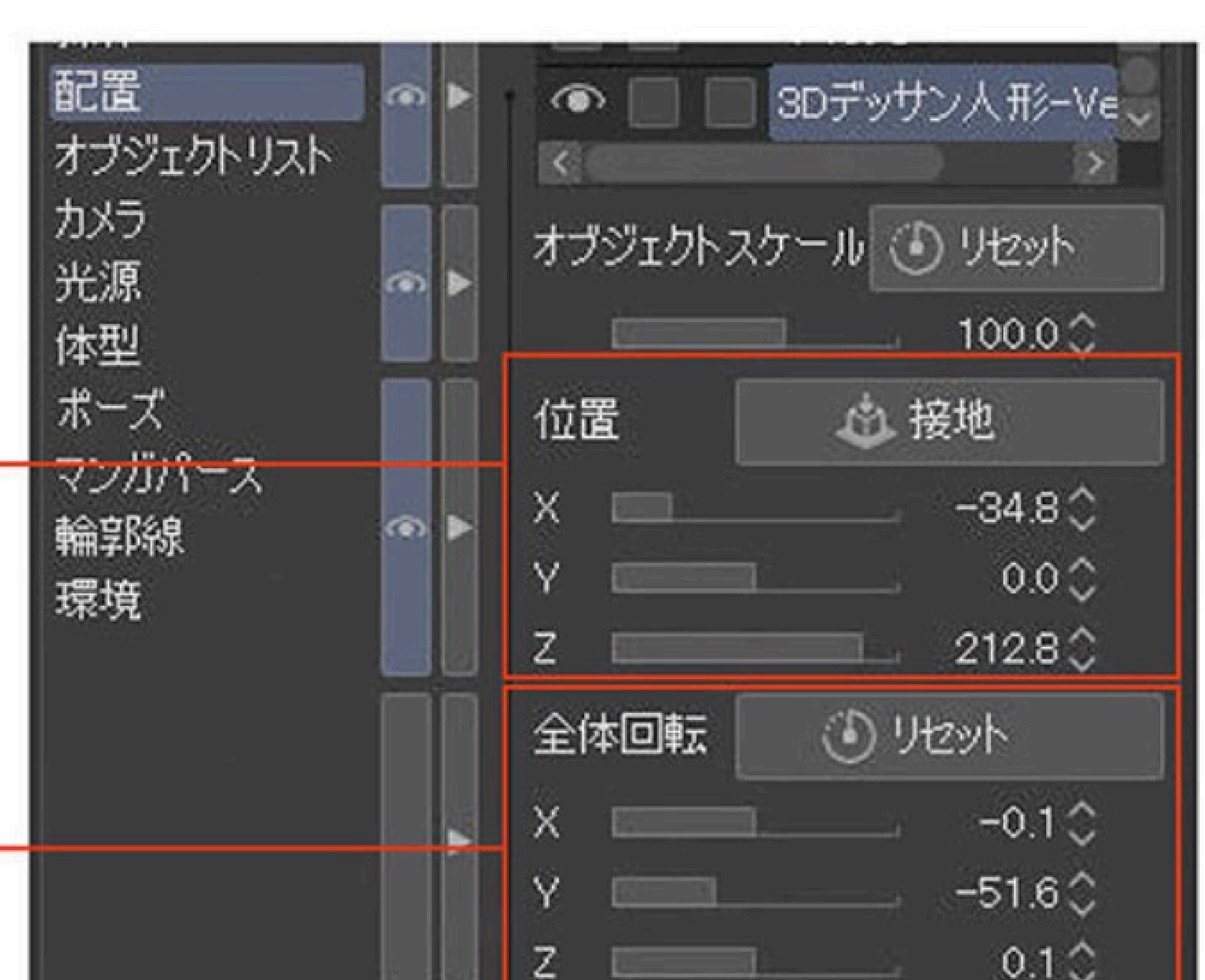
数値で位置を調整する

［サブツール詳細］パレットの［配置］カテゴリで、細かく位置を設定することができます。



位置
数値で位置を設定します。［接地］をクリックすると 3D 空間の床面に接地します。

全体回転
数値で角度を設定します。［リセット］ですべての値を 0 にできます。

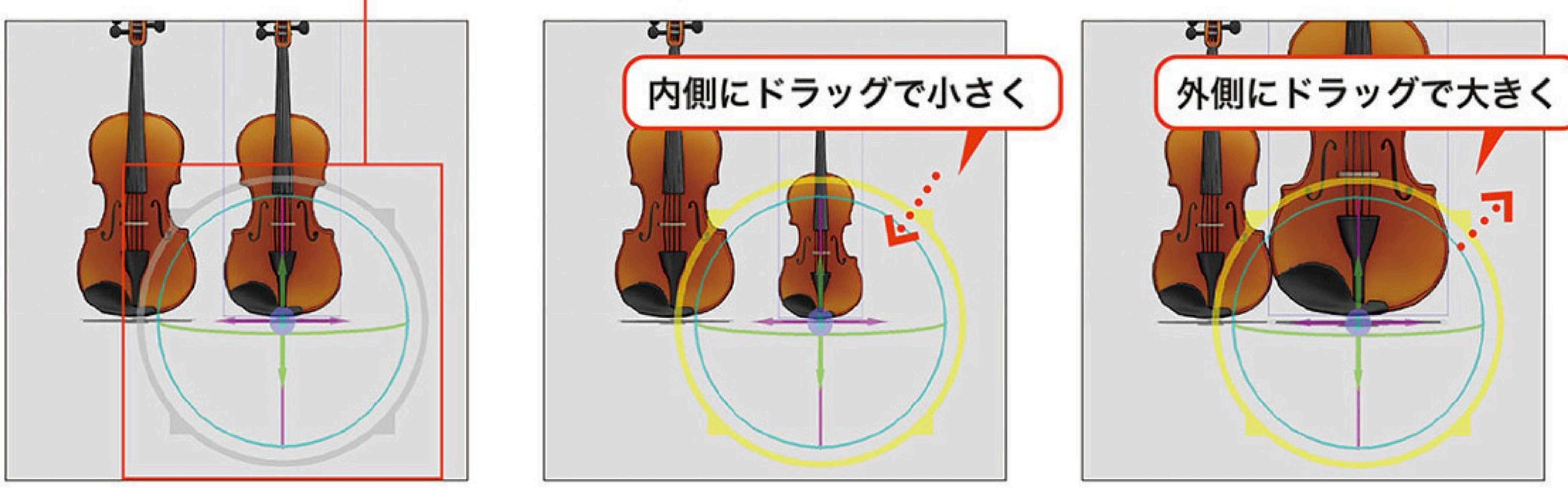


Q 129 3D 素材の大きさを変えたい

A ルートマニピュレータや［サブツール詳細］パレットで3D 素材の大きさを変えられます。

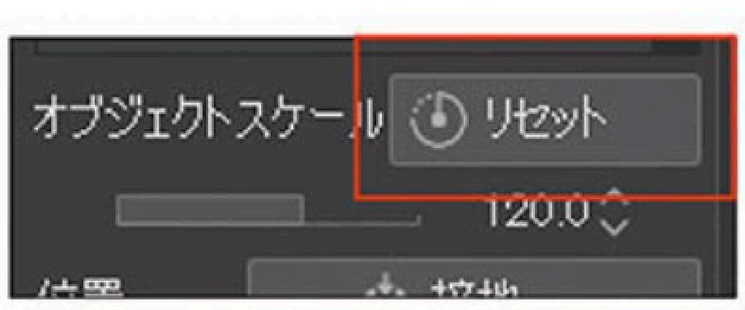
直感的にスケール変更

ルートマニピュレータで直観的に大きさ（スケール）を変更できます。ルートマニピュレータは、［操作］ツール→［オブジェクト］で 3D 素材を選択したときに表示されます。



倍率でスケール変更

［サブツール詳細］パレット→［配置］カテゴリ→［オブジェクトスケール］で、3D 素材のスケールを変更することが可能です。設定値には倍率を入力します。

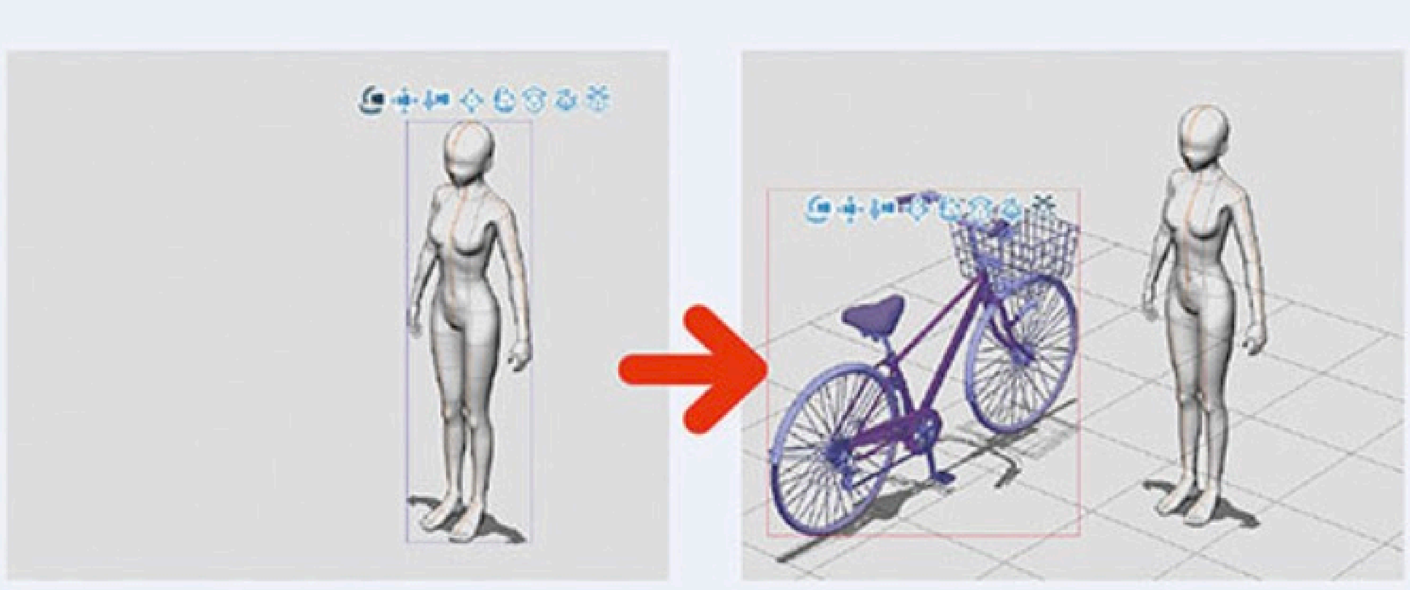


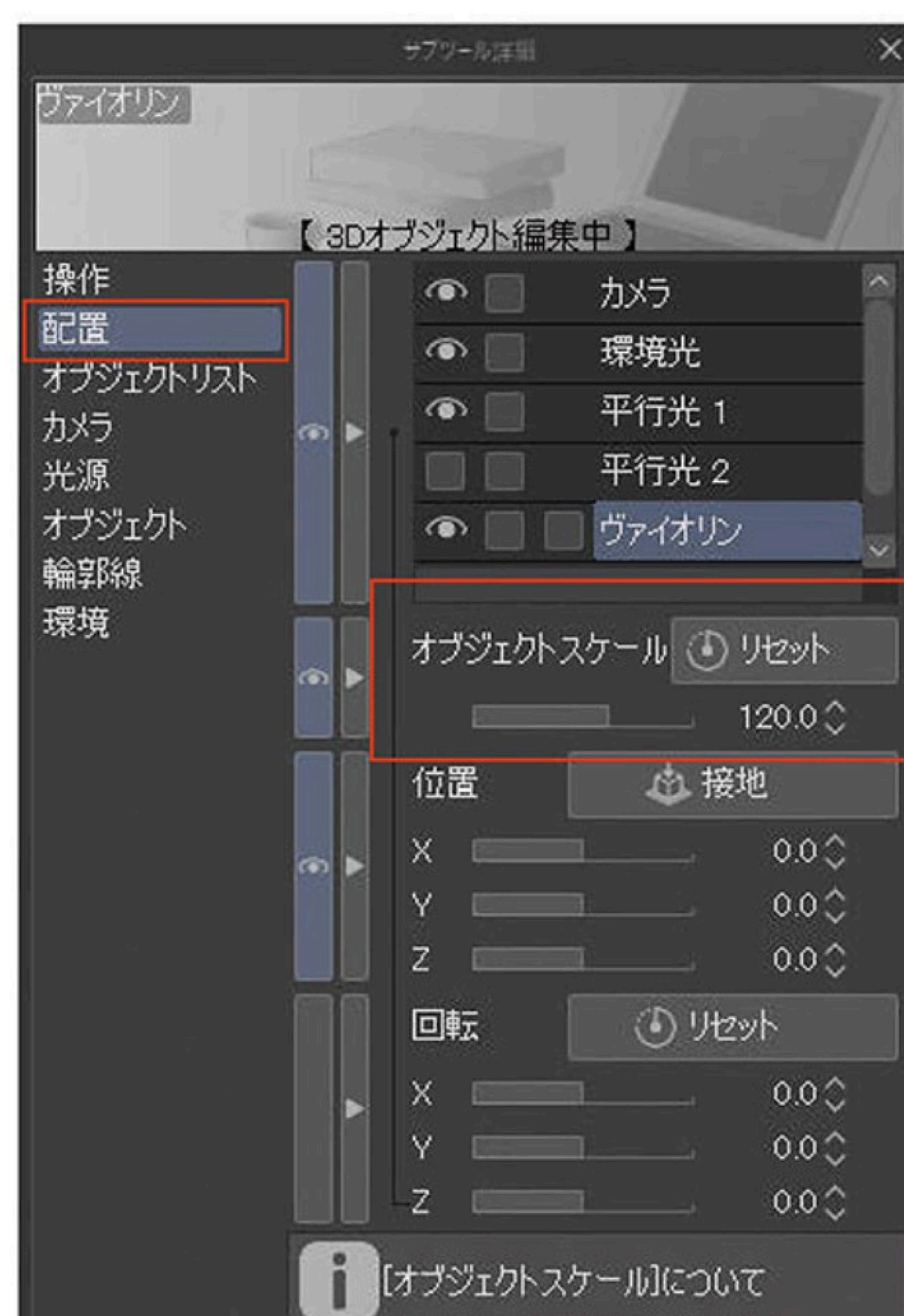
スケールのリセット

［リセット］をクリックするとスケールが初期値（100）に戻ります。

TIPS 3D 空間の共有

複数の 3D 素材を同じ 3D 空間に配置することができます。［レイヤー］パレットで 3D 素材のレイヤーを選択した状態で、別の 3D 素材をキャンバスに貼り付けると、同じ 3D レイヤー内に貼り付けられ、3D 空間を共有します。



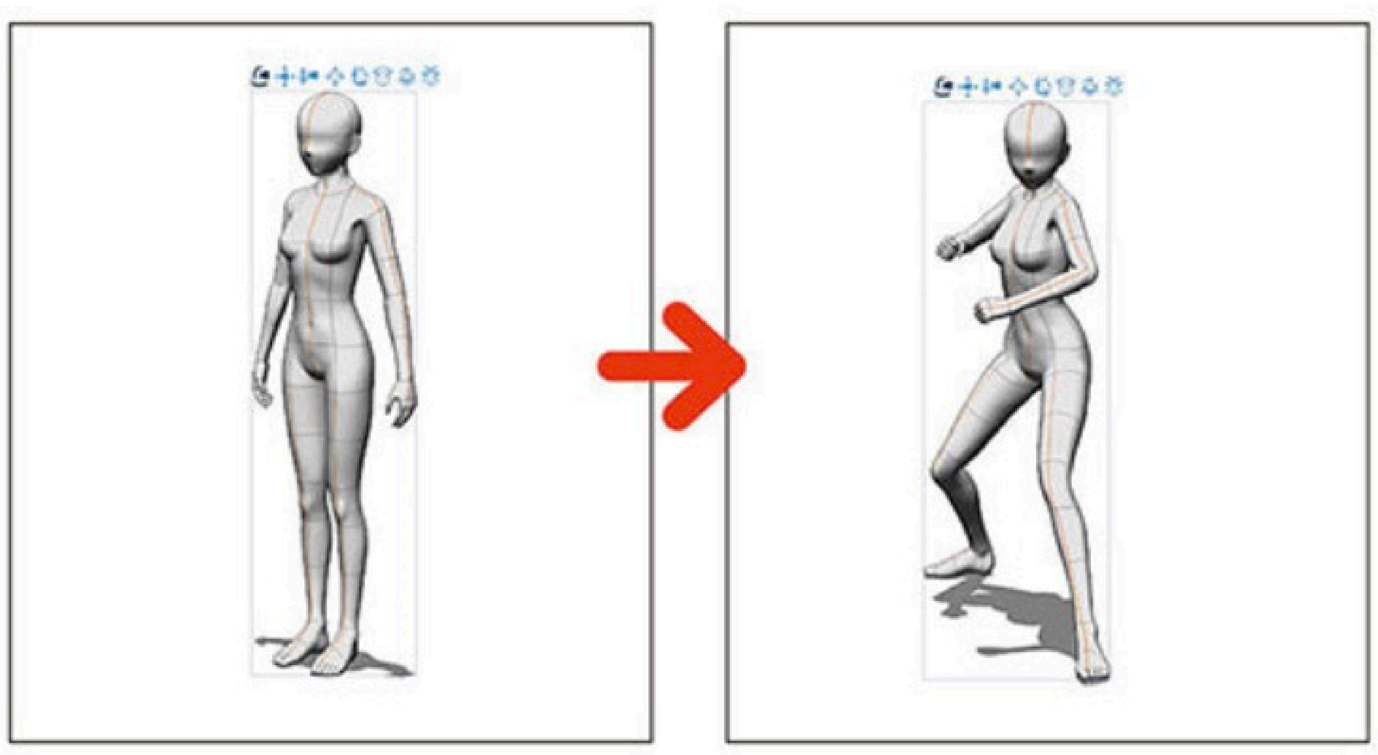


Q 130 3D デッサン人形のポーズを変えたい

A プリセットのポーズを使用できるポーズ素材があります。部位を動かして細かくポーズを作るのも可能です。

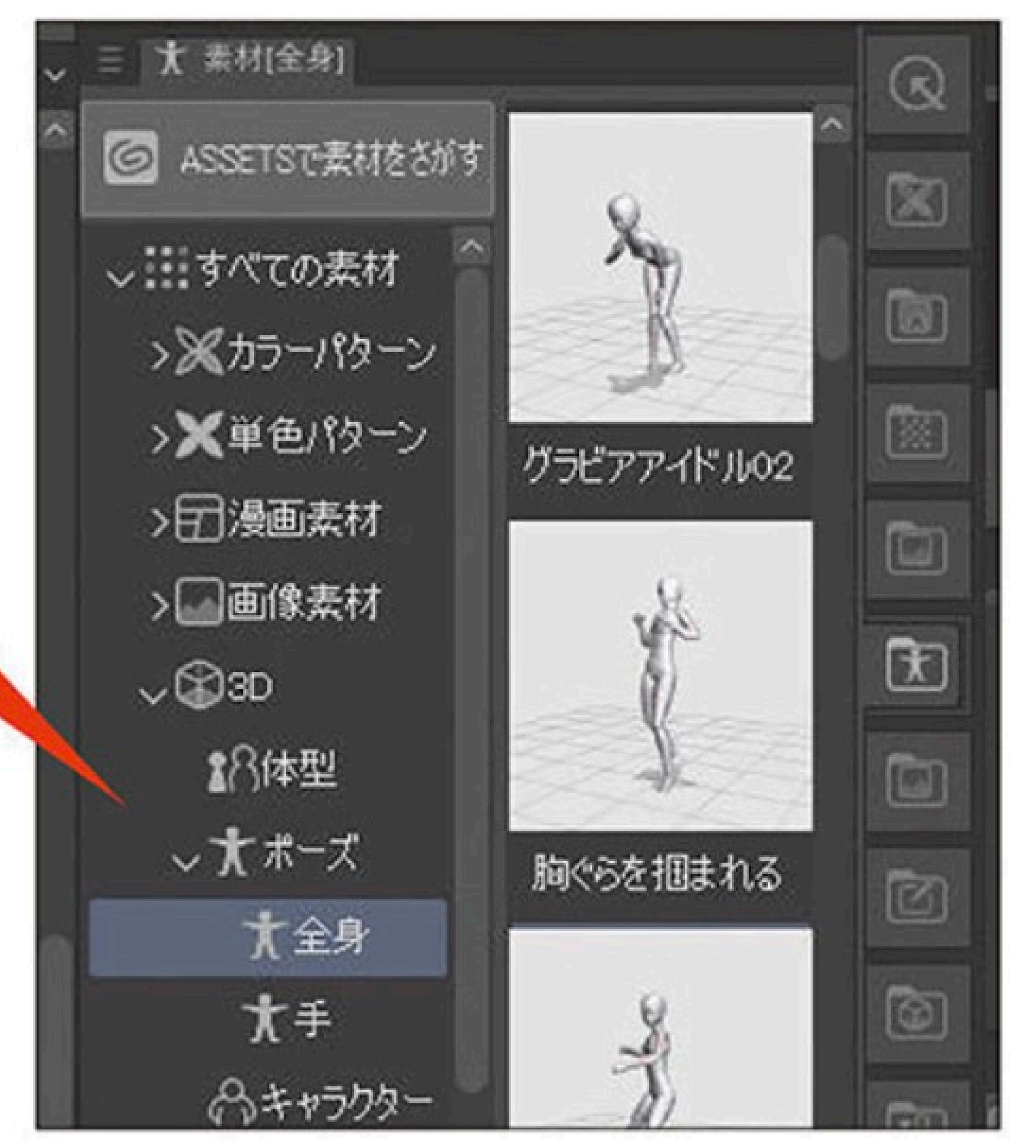
ポーズ素材

［素材］パレットにはさまざまなポーズ素材が用意されています。キャンバス上の 3D デッサン人形や 3D キャラクターにドラッグ＆ドロップしてポーズをとらせることも可能です。とらせたいポーズに近いポーズ素材を使うと、手間が省けます。



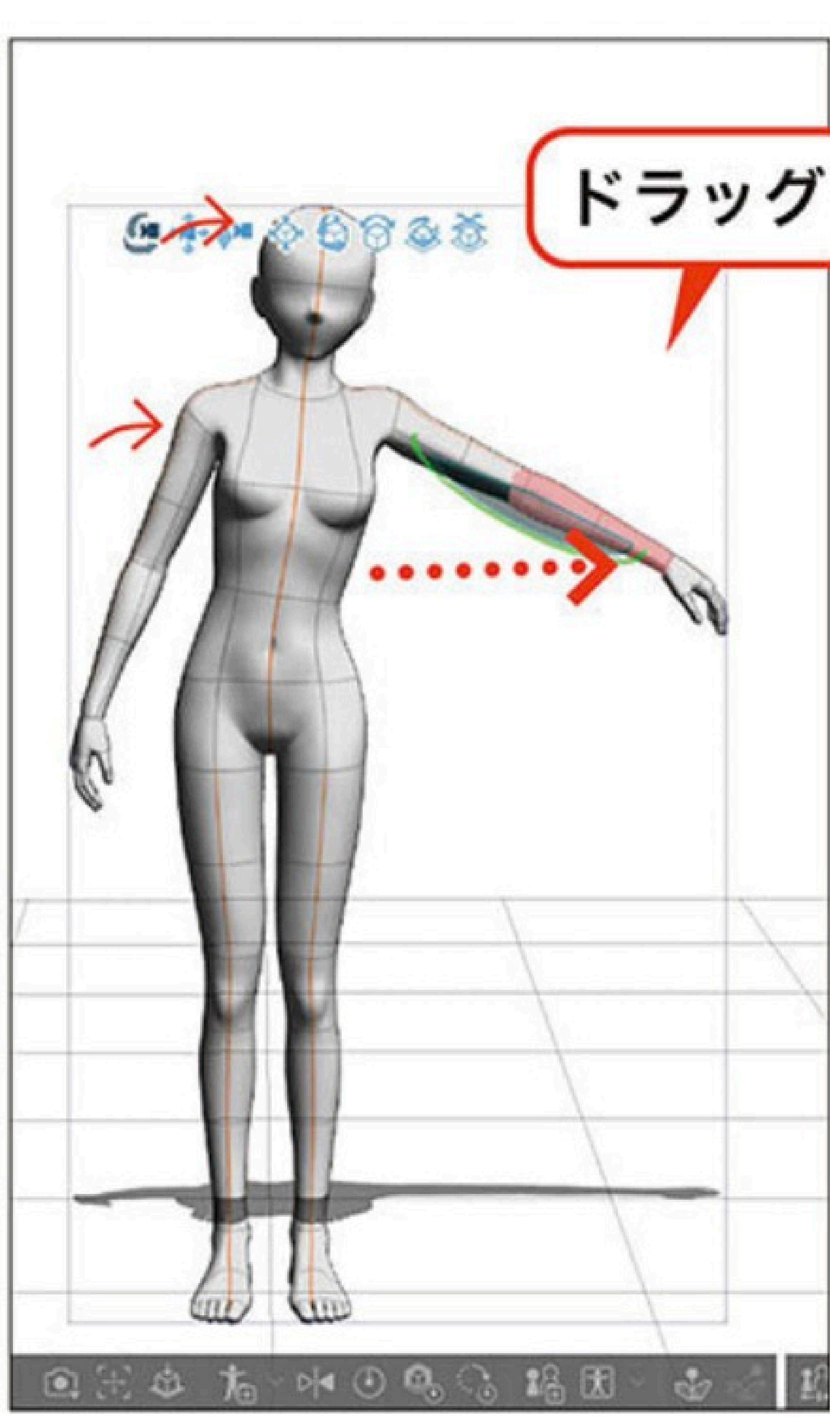


ポーズ素材には全身ポーズと手のポーズがあります。



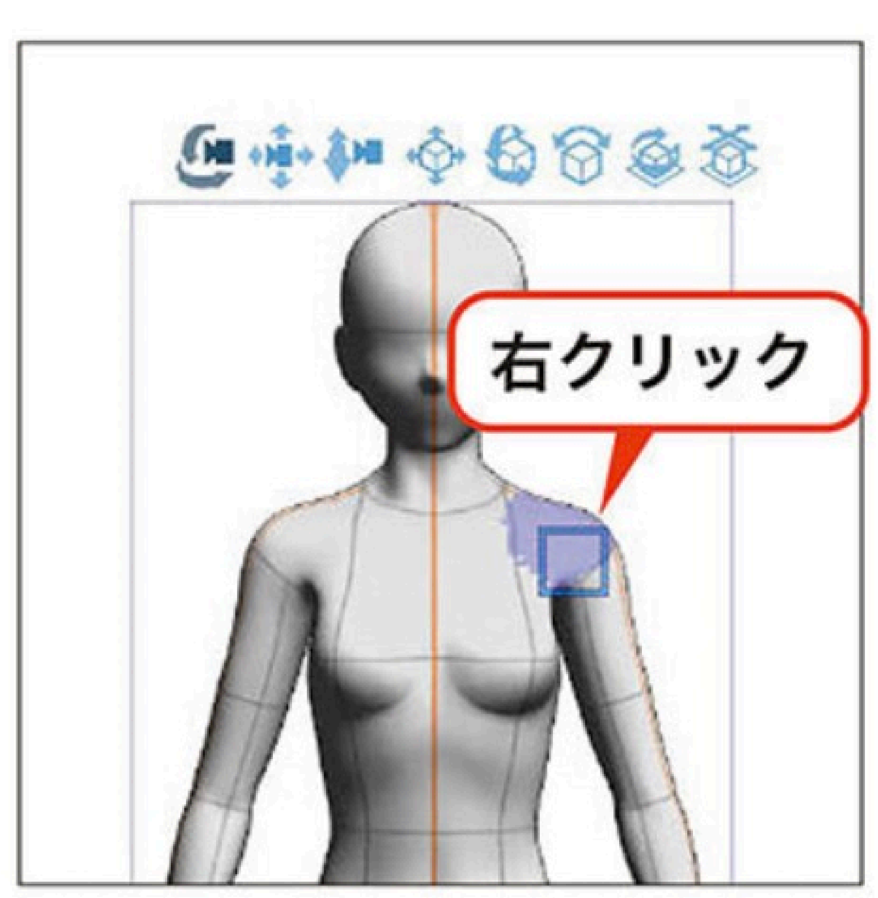
部位をつかんで動かす

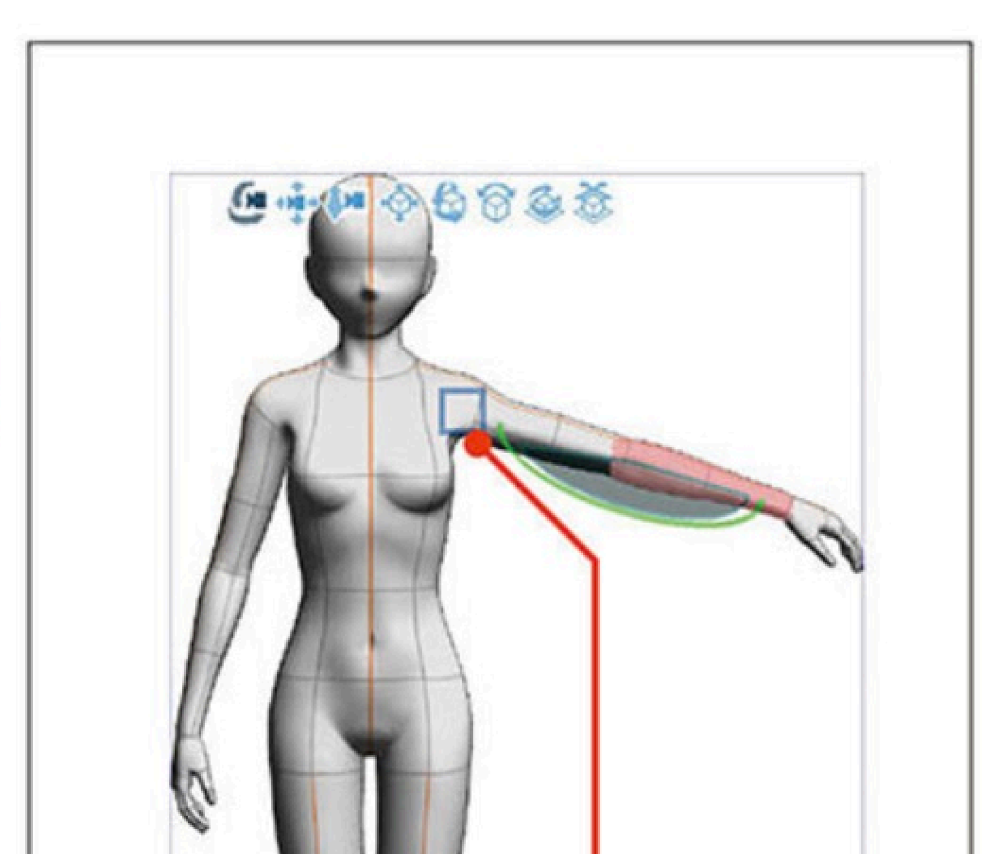
特定の部位をドラッグすると、そこから引っ張られるようにほかの部位も動きます。動かしたくない関節は、［関節の固定］で固定することができます。



関節の固定と解除

固定したい部位の上で右クリックすると、その部位に関連した関節が固定されます。固定を解除したいときは再度右クリックします。

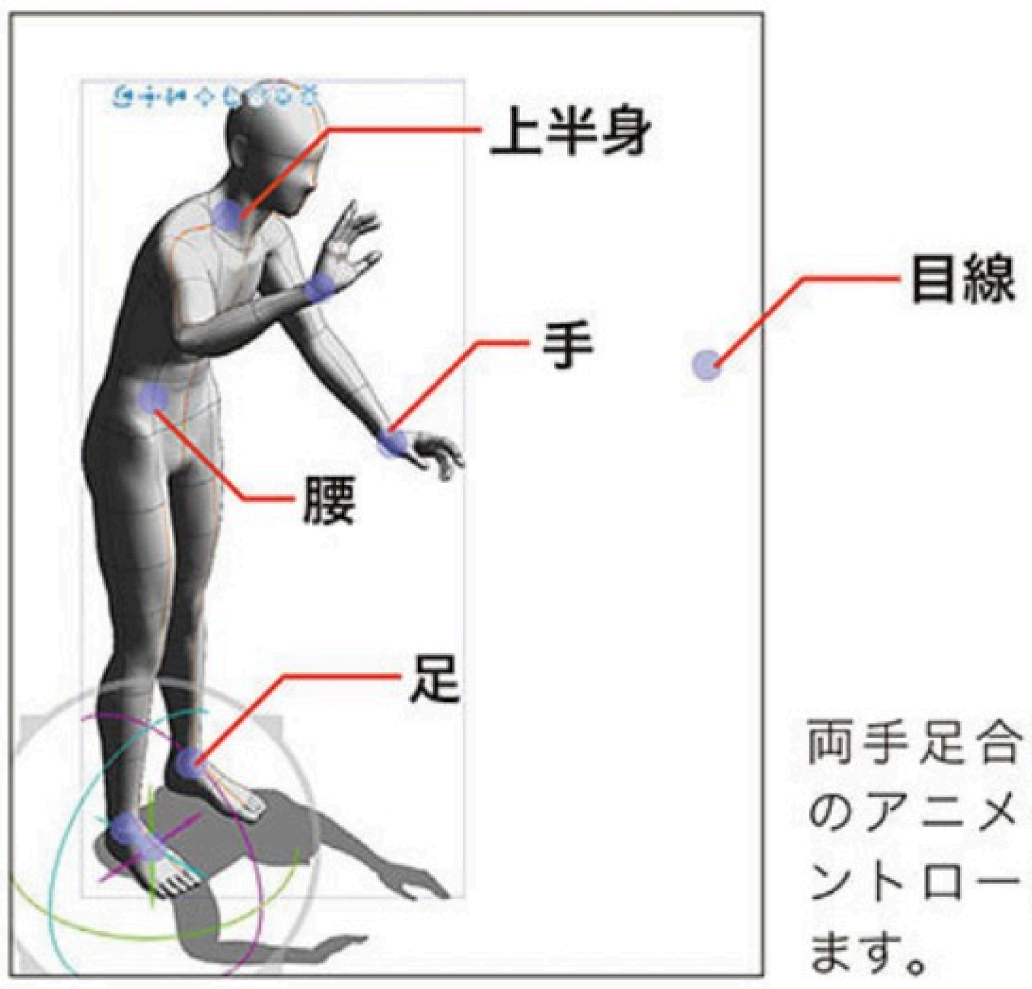




部位をドラッグしても、関節を固定した箇所から先は動きません。

アニメーションコントローラー

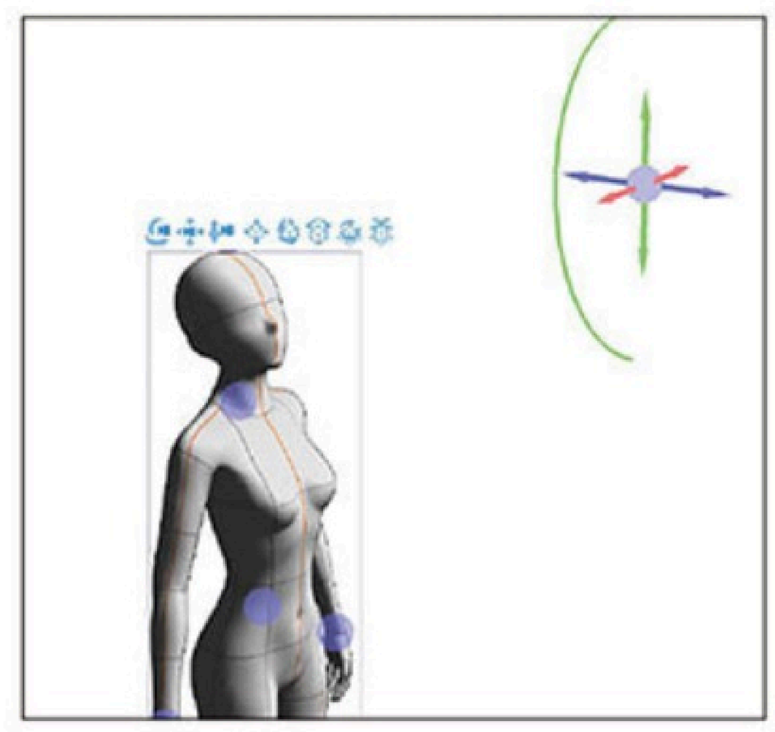
3D デッサン人形を選択すると、アニメーションコントローラーが表示されます。球体をドラッグすることで、手、足、腰などの特定の部位を動かすことができます。

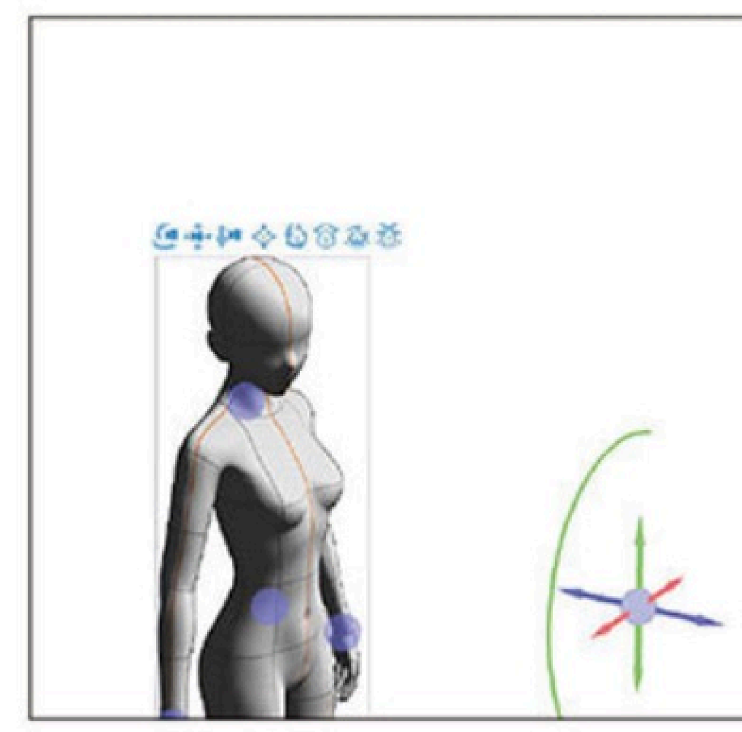


両手足合わせて７つのアニメーションコントローラーがあります。

目線を動かす

3D デッサン人形の前方にあるアニメーションコントローラーは目線を動かします。





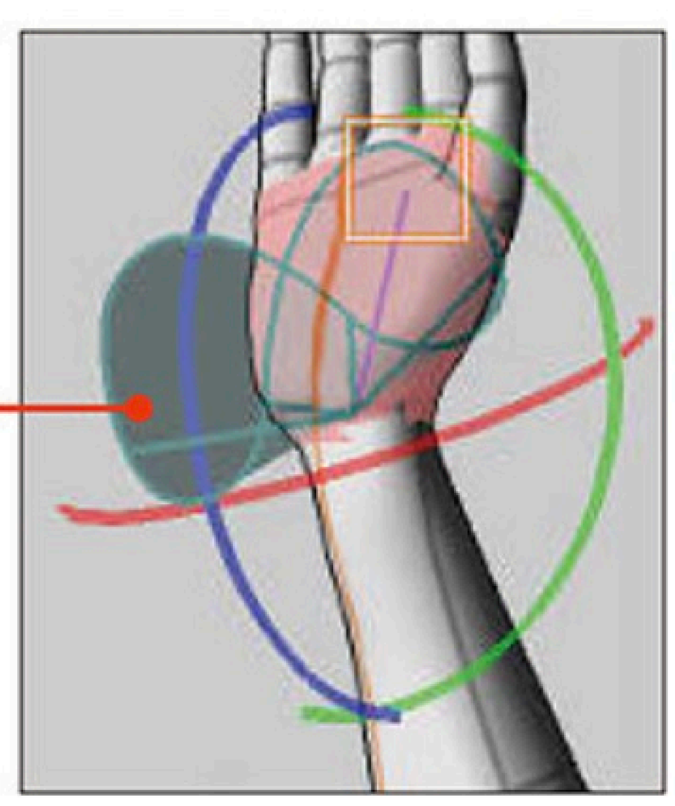
マニピュレータ

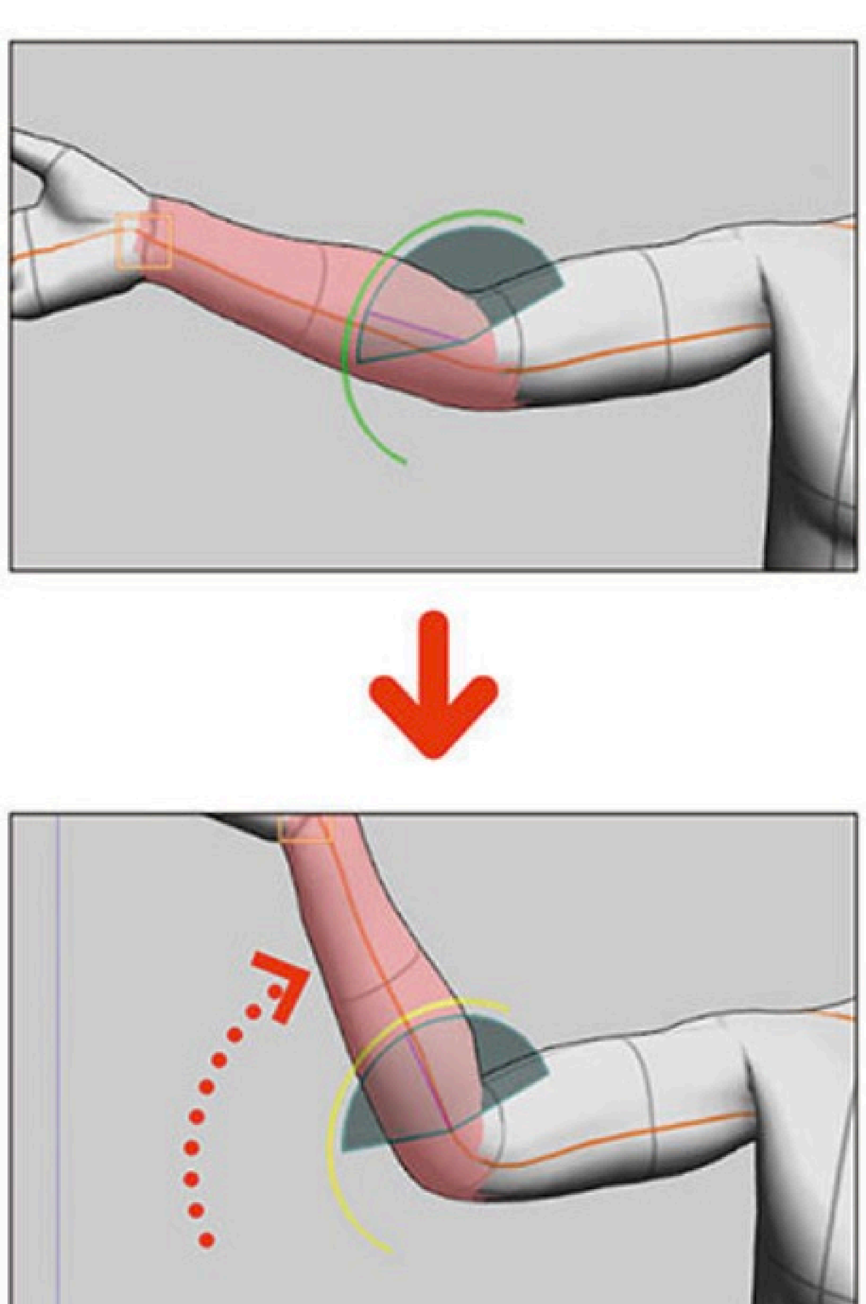
3D デッサン人形の部位をクリックするとマニピュレータが表示されます（アニメーションコントローラーが表示されたときはもう一度クリックします）。マニピュレータでは、関節が動く範囲がリングで表示されます。リングをドラッグすることで関節を動かすことができます。

可動領域

部位を回転できる領域が表示されます。

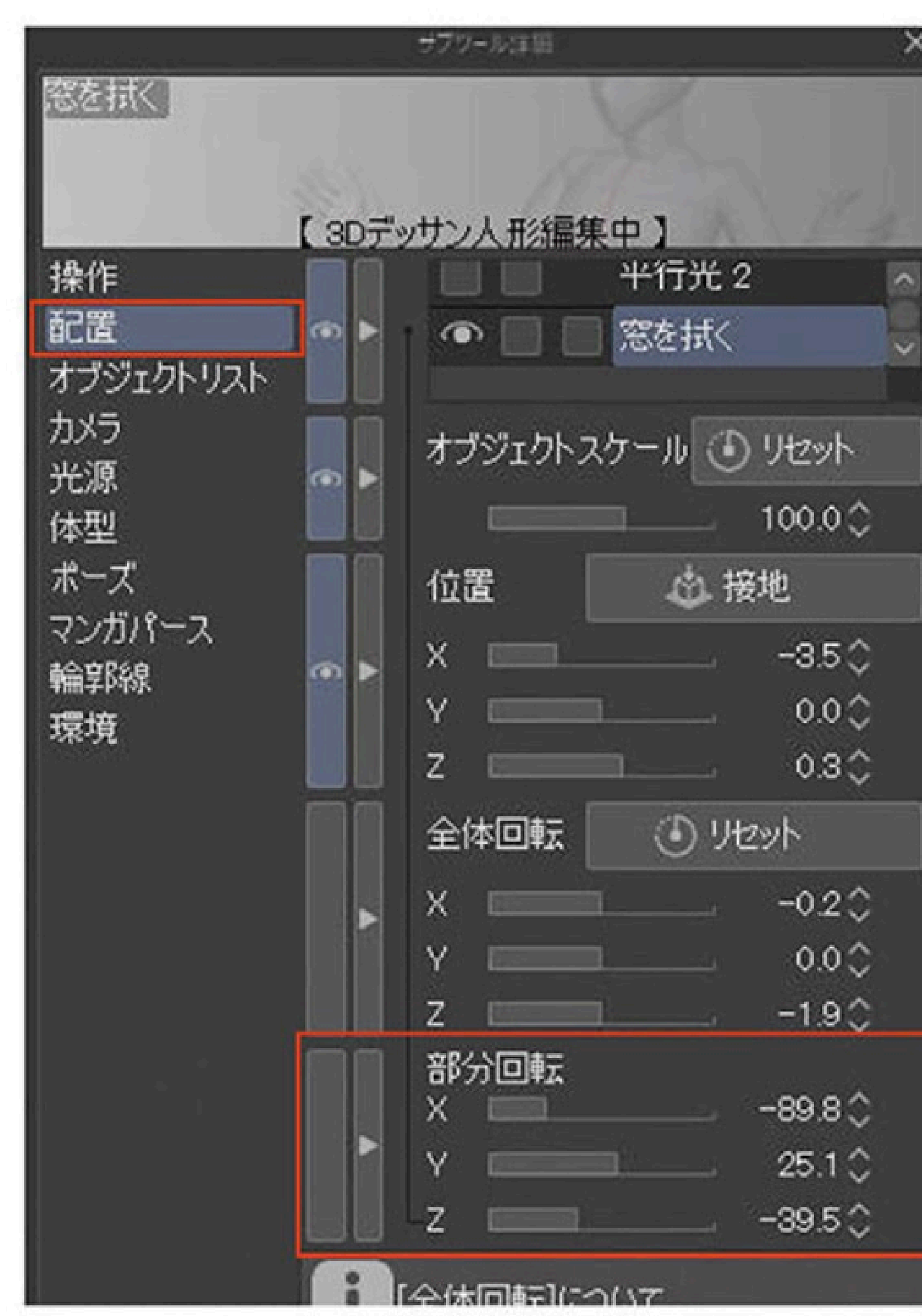
関節が動く方向に対応したリングが表示されます。





関節を動かす

リングの上にカーソルを合わせると、リングの色が黄色になります。そのままドラッグして関節を動かします。



［部分回転］で動かす

［サブツール詳細］パレット→［配置］カテゴリ→［部分回転］では、数値を入力して部位を回転する角度を設定できます。

Q 131 3D デッサン人形の手のポーズを作りたい

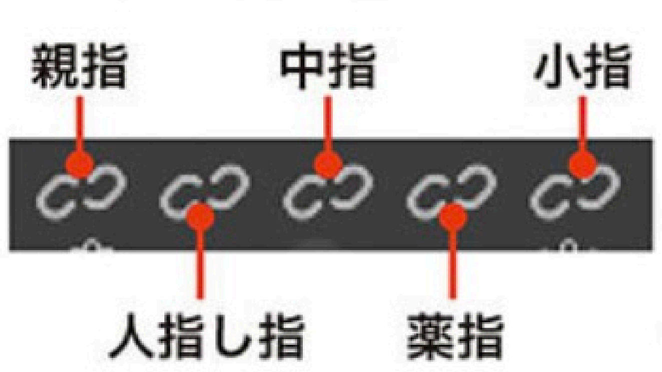
A 手のポーズは［ハンドセットアップ］で作ります。

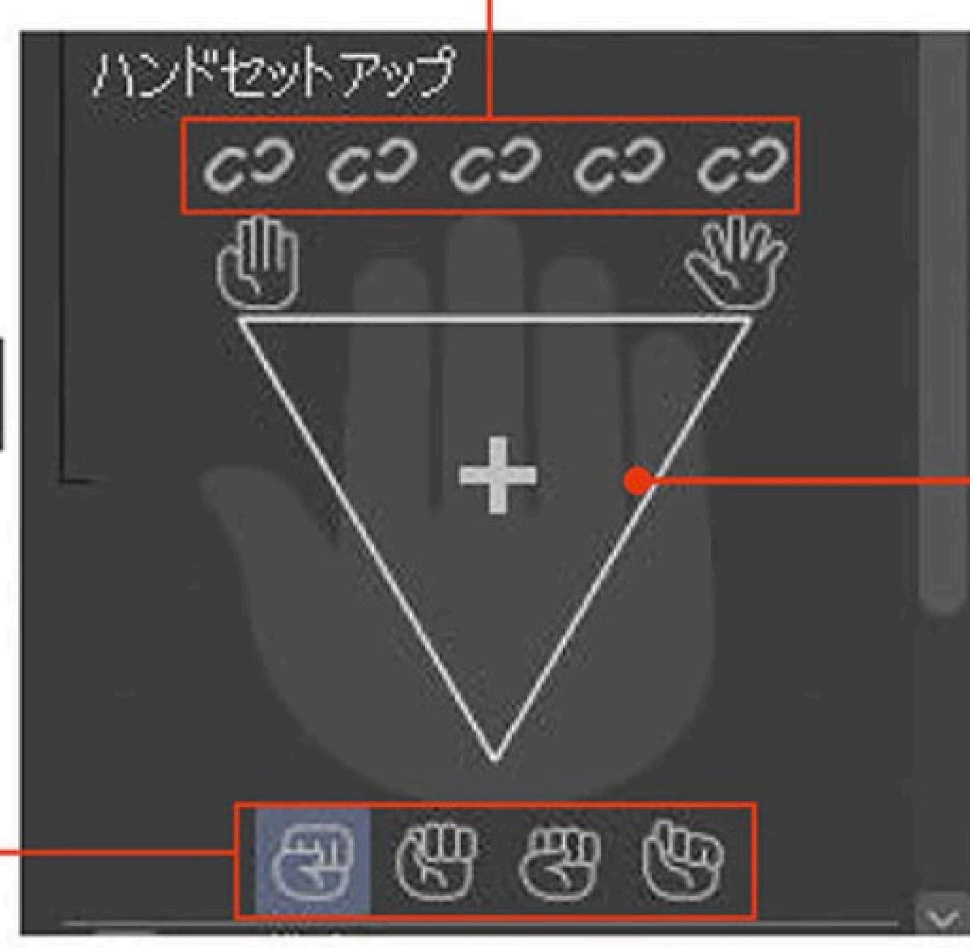
● ［ハンドセットアップ］

［ハンドセットアップ］は手のポーズを編集できる設定です。［ツールプロパティ］パレットにある［ポーズ］の機能拡張を展開すると［ハンドセットアップ］が表示されます。

指のロック

各指に対応した［指のロック］をオンにすると、動かしたくない指を固定することができます。



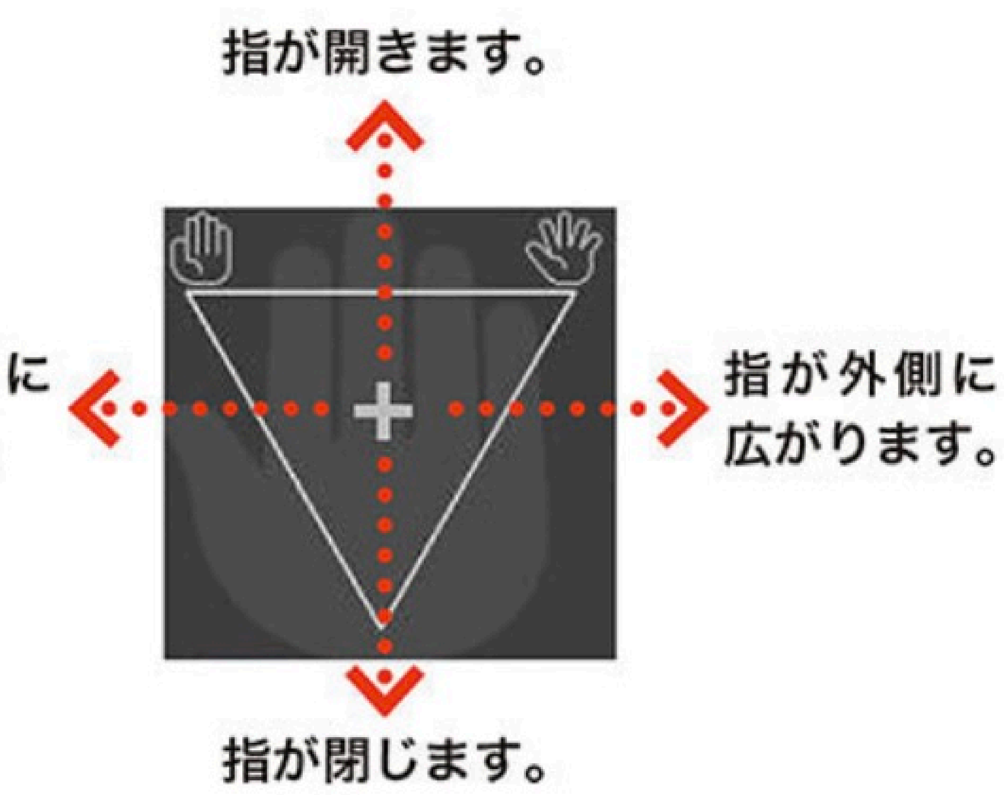


にぎり方のプリセット

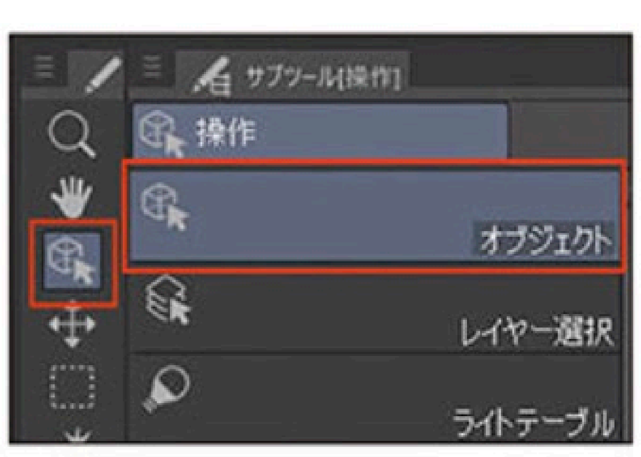
手のにぎり方のプリセットを選択できます。

ハンドコントローラ

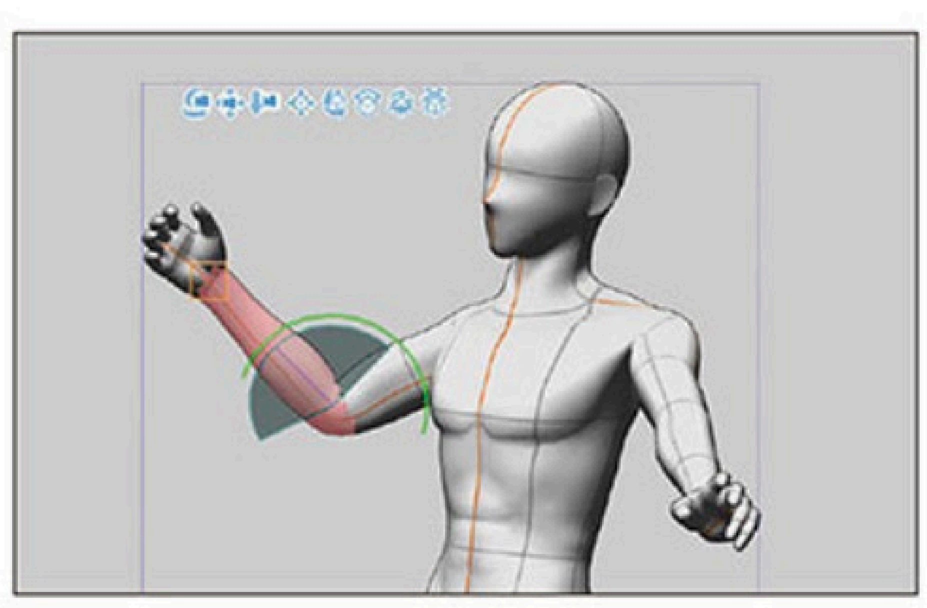
＋をドラッグすると、指を開いたり閉じたりさせられます。



手のポーズ作成の手順

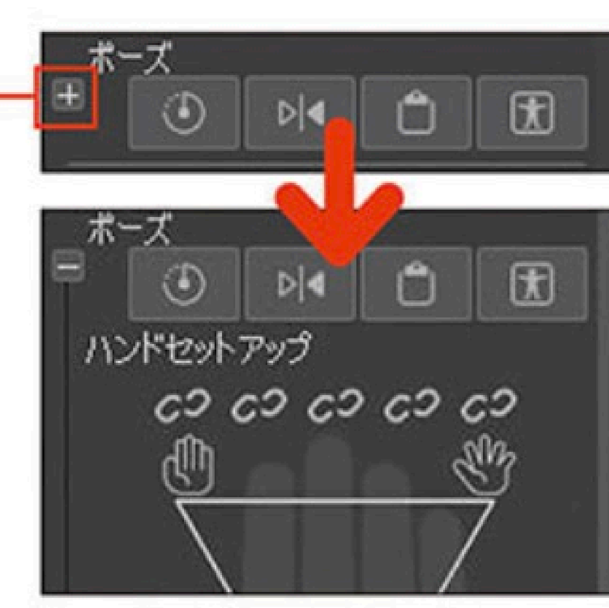


❶［操作］ツール→［オブジェクト］を選択します。

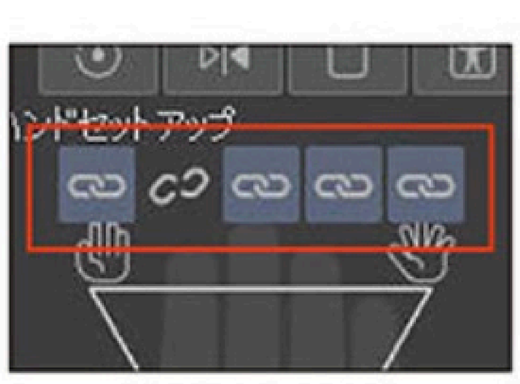


❷手のポーズを設定したい側の部位を選択します。

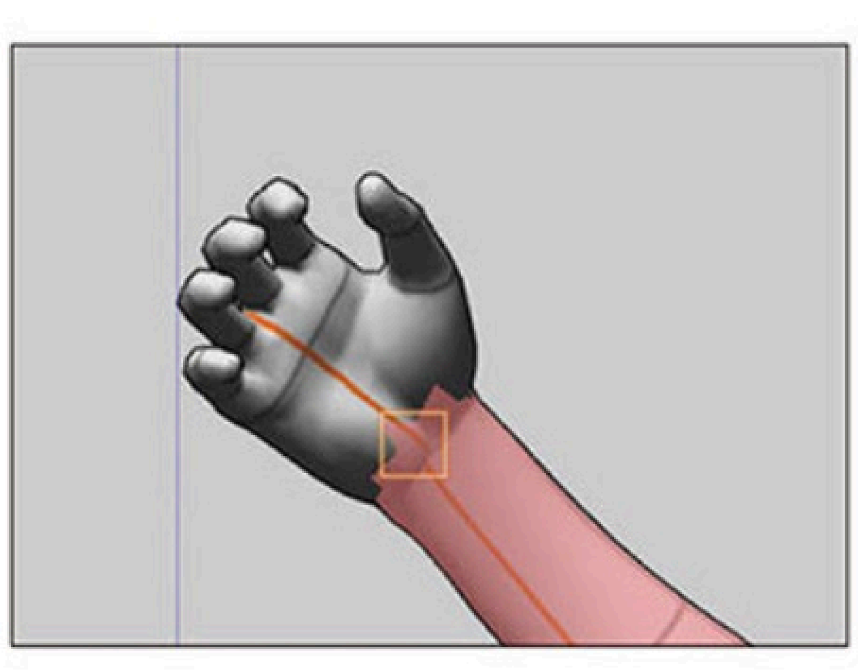
⊞をクリックして展開します。



❸［ツールプロパティ］パレットで［ハンドセットアップ］を表示します。

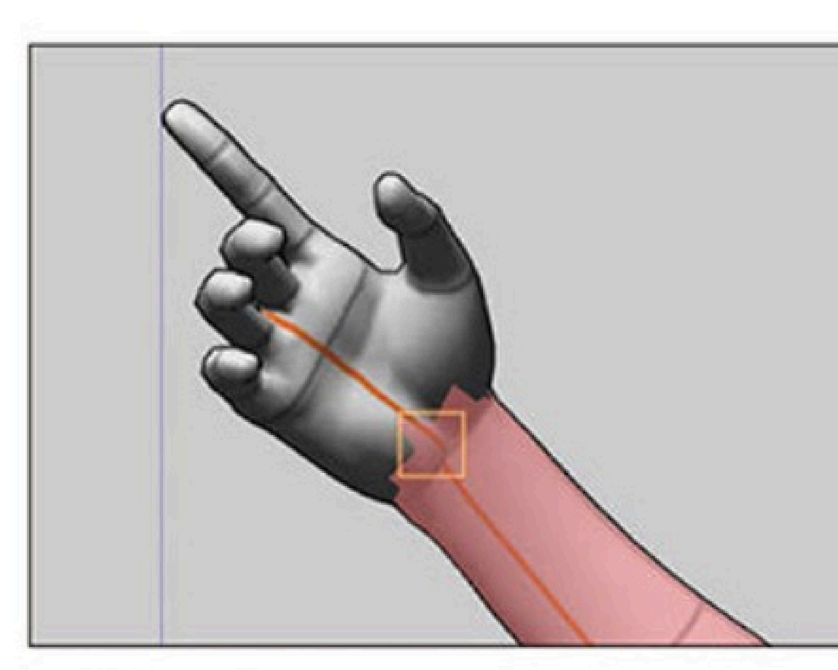


ここでは人差し指以外をロックしました。



❹動かしたくない指をロックします。





❺ハンドコントローラで指を動かします。

Part.6 素材を使う

Q 132 3D デッサン人形の体型を変えたい

A ［体型変更］の設定から変更できます。

体型の編集

［ツールプロパティ］パレットの［体型変更］で、3D デッサン人形の体型を細かく編集することができます。

［体型変更］の機能拡張⊞をクリックすると［身長］［頭身］［2D スライダー］が表示されます。





A 身長と頭身

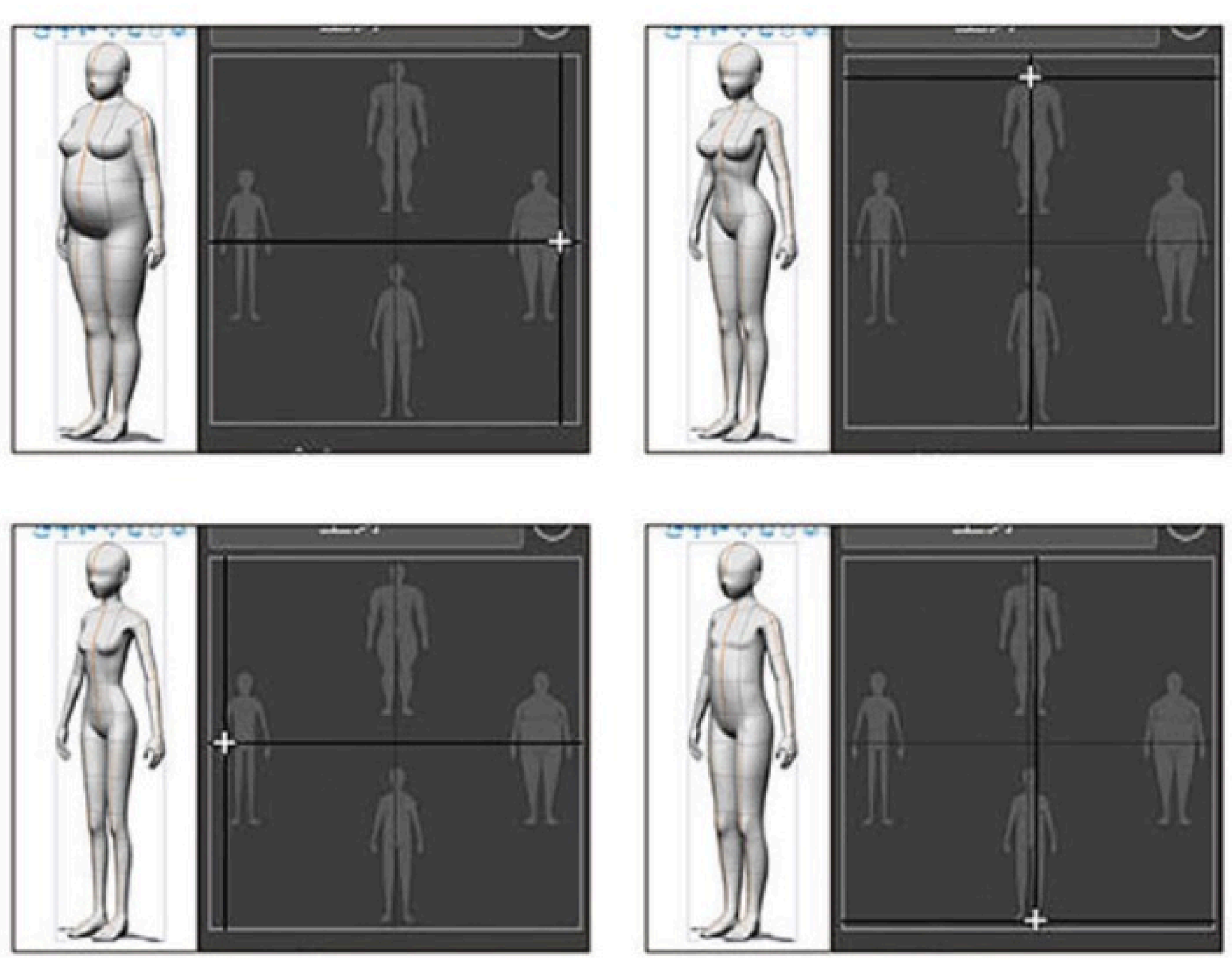
［身長］で 3D デッサン人形の身長を、［頭身］では頭身を編集できます。［頭身を身長に合わせて調整］をオンにすると身長の設定に頭身が連動します。

B 2D スライダー

2Dスライダーを上に動かすと男性型は筋肉が強調され、女性型はグラマーな体型になります。

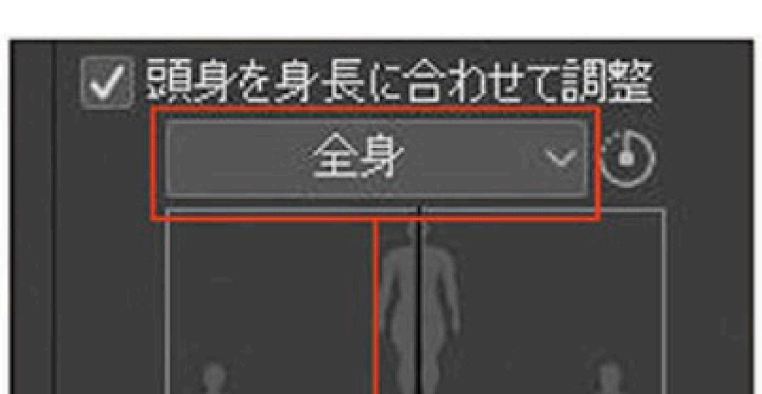


体型を初期状態に戻します。

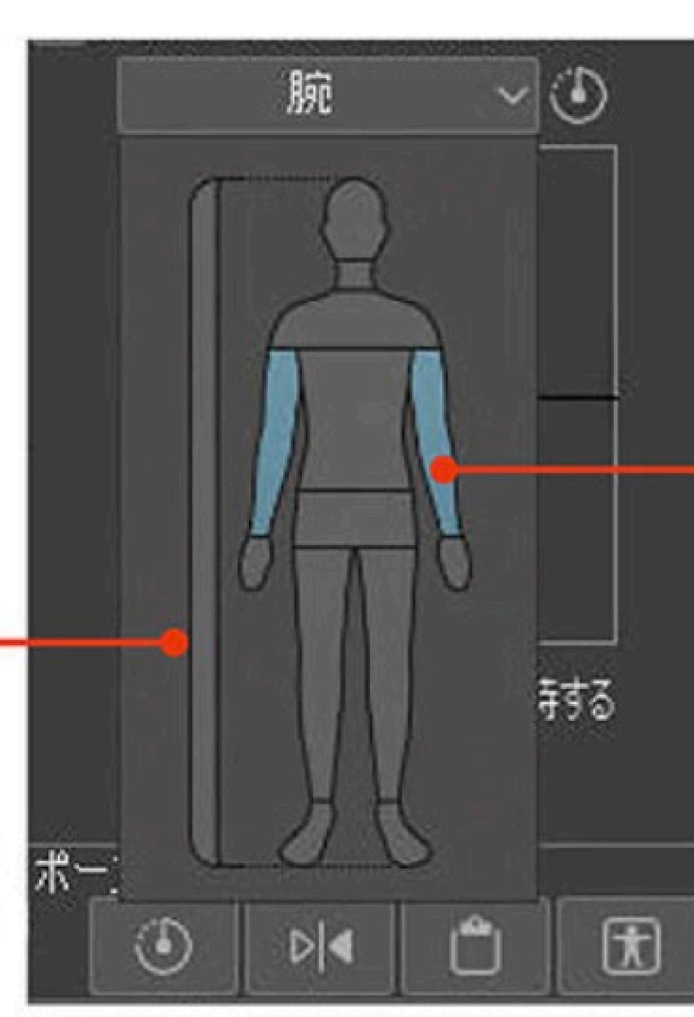


部位ごとの編集

2D スライダーでは、部位ごとに体型を調整することも可能です。



部位を選択します。



全身を選択するときはここをクリックします。

部位を選択します。



2D スライダーをドラッグして部位の高さや幅を編集します。

Q133 よく使う機能を集めたパレットを使いたい

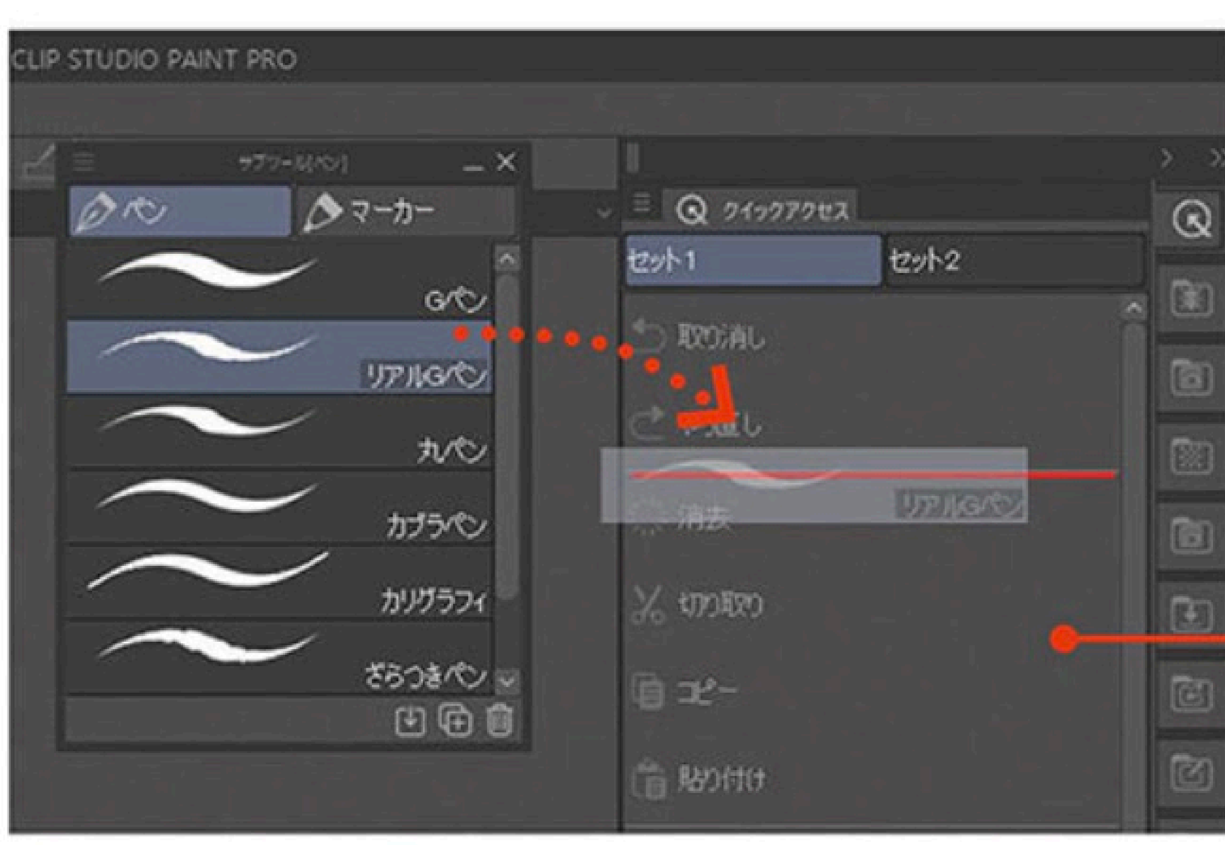
A ［クイックアクセス］パレットをカスタマイズして使うとよいです。

［クイックアクセス］パレットに登録

［クイックアクセス］パレットは、よく使うサブツールや、描画色、メニューの機能などを、セットリストにボタンとして登録し、自分好みのパレットにすることが可能です。

メニュー表示
メニュー表示からさまざまな操作を行えます。



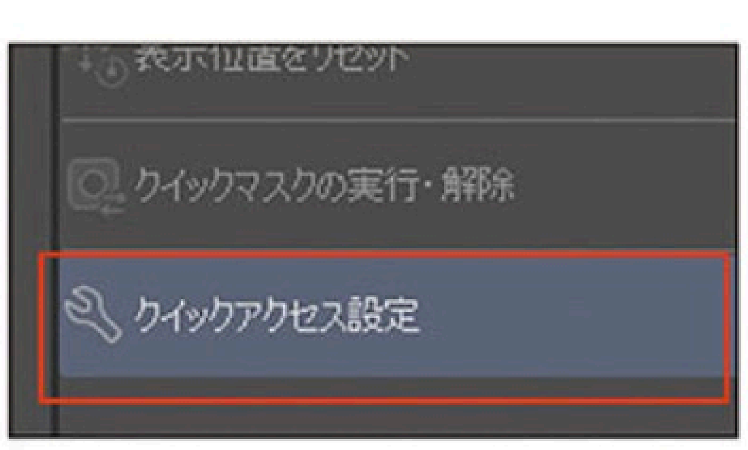


セットリスト
機能がボタンになって並んでいる領域です。

サブツールの登録
［サブツール］パレットからドラッグ＆ドロップで［クイックアクセス］パレットに登録できます。



描画色の登録
描画色は、右クリックから［描画色を追加］（→ P.50）で登録できます。



メインメニューの機能を登録
上部にあるメニューの機能は、メニュー表示→［クイックアクセス設定］→［メインメニュー］より登録できます。





メニューにない機能の登録
［クイックアクセス設定］→［オプション］からは、［ツールプロパティ］パレットの機能など、メニューにない機能を登録できます。

ポップアップパレットの登録

［クイックアクセス設定］→［ポップアップパレット］からは、各パレットをポップアップ表示できるボタンを追加できます。

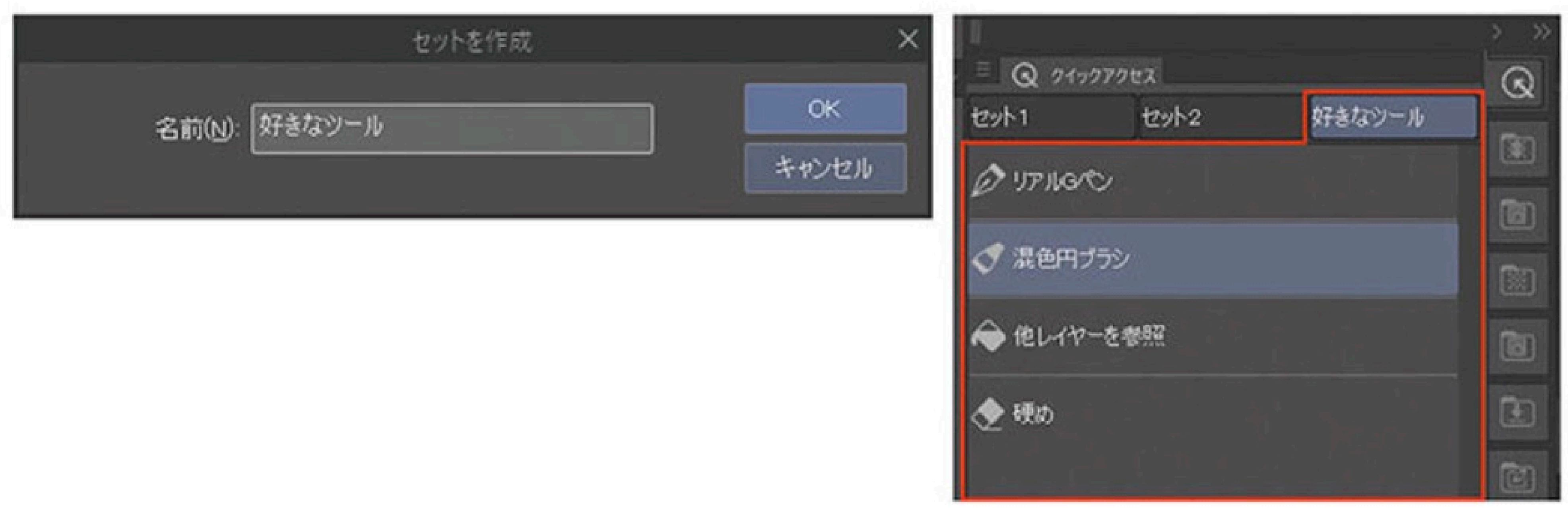


［クイックアクセス］パレットの編集

セットリストの作成、ボタンの表示や移動方法などの［クイックアクセス］パレットの編集方法を解説します。

セットリストの作成・削除

メニュー表示→［セットを作成］で新しいセットリストを作成できます。同じようにメニュー表示より［セットを削除］でセットを削除します。またメニュー表示より［セット設定］からはセットの名前を変更できます。



ボタンの表示を変える

メニュー表示→［表示方法］からボタンの大きさや表示方法を変更することができます。



セパレーターを作る

ボタンとボタンの間で右クリックし、［セパレーターを追加］を選択すると線が表示されます。ボタンを分類分けするのに便利です。



ボタンの移動

ボタンの順番を変えるときは、Ctrlキーを押しながらドラッグします。



TIPS ボタンの名前を変える

サブツールや描画色は右クリックから名前を変更できます。

Q 134 CMYK書き出しをプレビューしたい

A ［カラープロファイルプレビュー］で確認します。

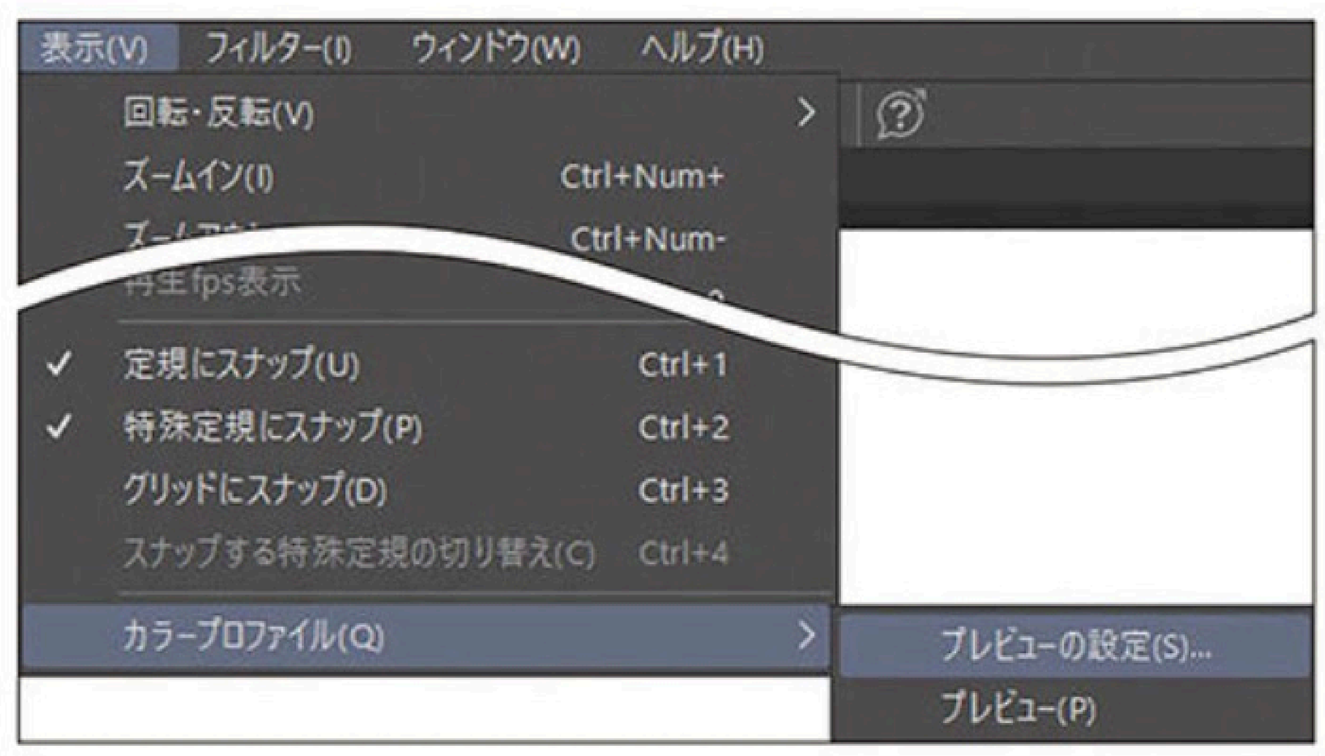
CMYK変換後の画像をプレビュー

CLIP STUDIO PAINTはRGBという方式で色を表現しているため、CMYKの画像を書き出すと色みが変わってしまう場合があります。

［カラープロファイルプレビュー］は、CMYKに変換後の画像をプレビュー表示することができます。CMYKに書き出した画像が思い通りの色みになるよう、あらかじめ［カラープロファイルプレビュー］で確認しておくとよいでしょう。

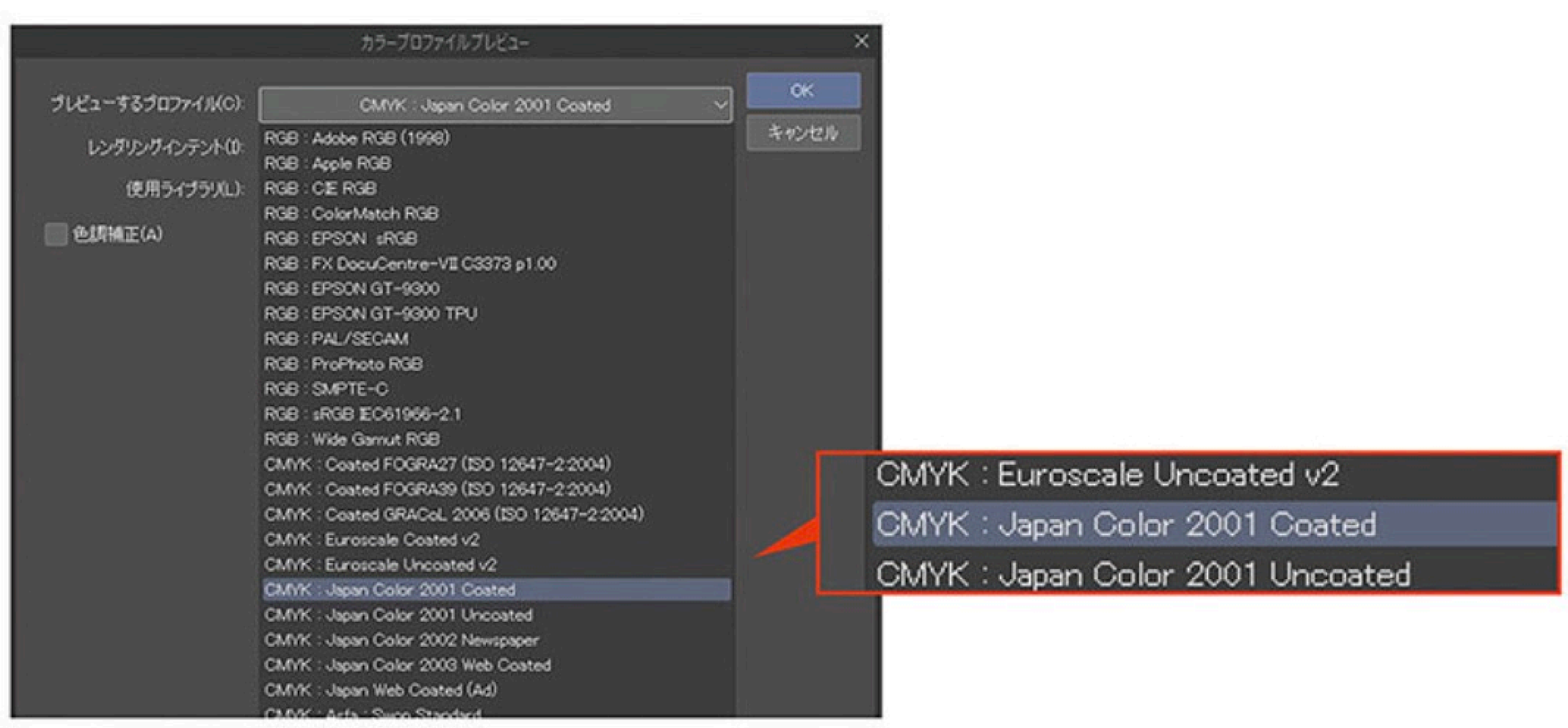


❶CMYKでプレビューしたいファイルを開きます。

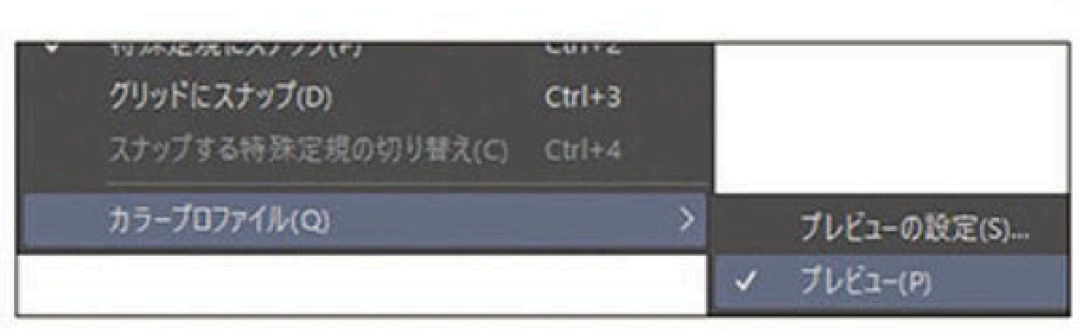


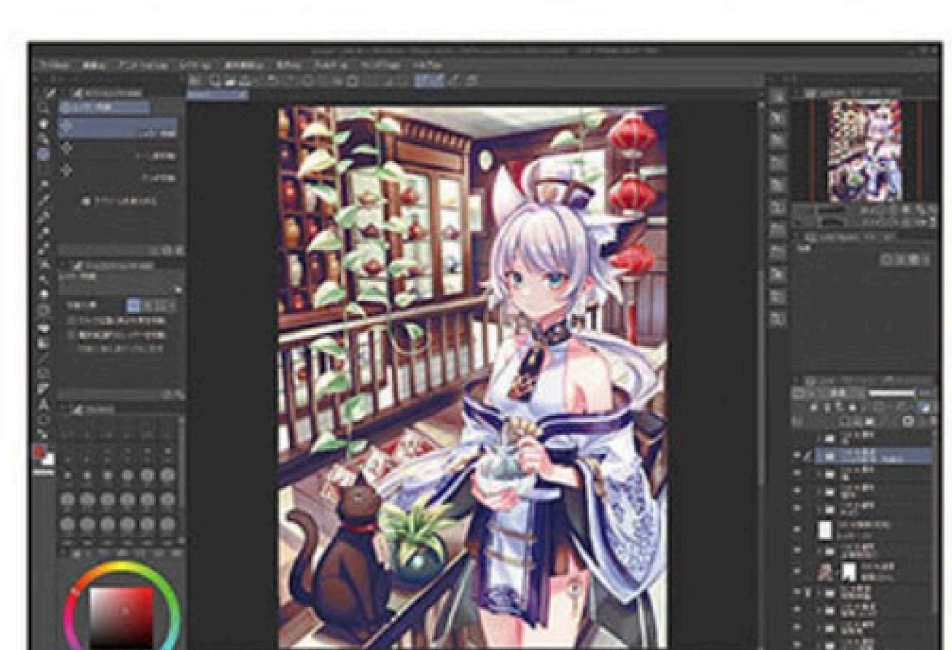
❷［表示］メニュー→［カラープロファイル］→［プレビューの設定］を選択します。

❸［カラープロファイルプレビュー］ダイアログが開きます。［プレビューするプロファイル］より［CMYK:Japan Color 2001 Coated］を選択し［OK］をクリックします。



❹［表示］メニュー→［カラープロファイル］→［プレビュー］でCMYKに変換後のプレビュー表示ができます。



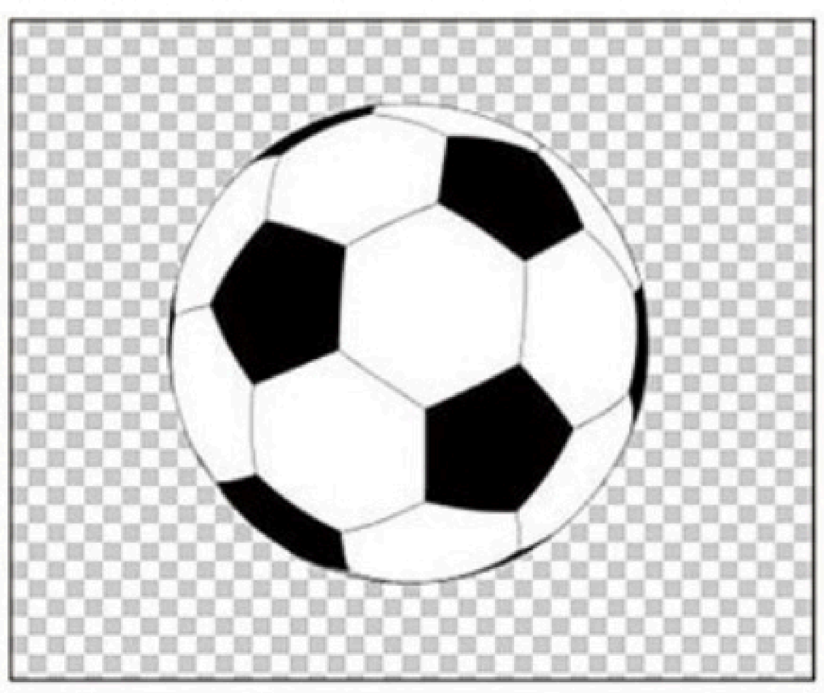


Q 135 透過 PNG 画像を書き出したい

A 用紙レイヤーを非表示にして書き出します。

背景を透明にして保存する

[レイヤー]パレットで用紙レイヤーを非表示にし、[ファイル]メニュー→[画像を統合して書き出し]→[.png(PNG)]を選択で、透過 PNG 画像として書き出すことができます。





TIPS ［別名で保存］でも

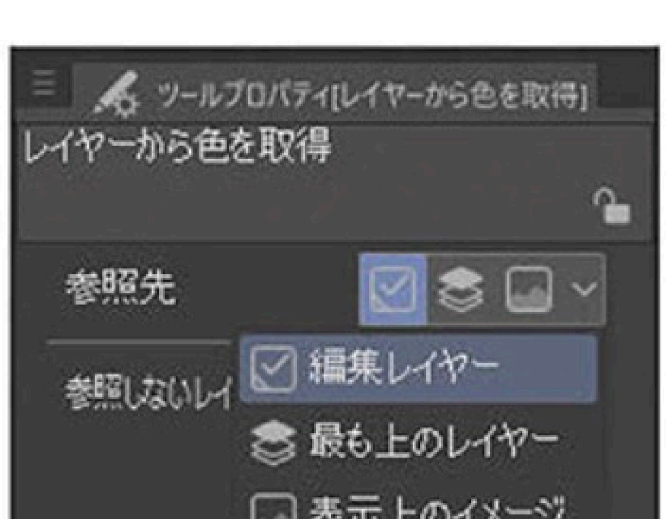
[別名で保存]や[複製を保存]でも透過 PNG 画像を保存できます。

Q 136 塗ったときの色を［スポイト］したい

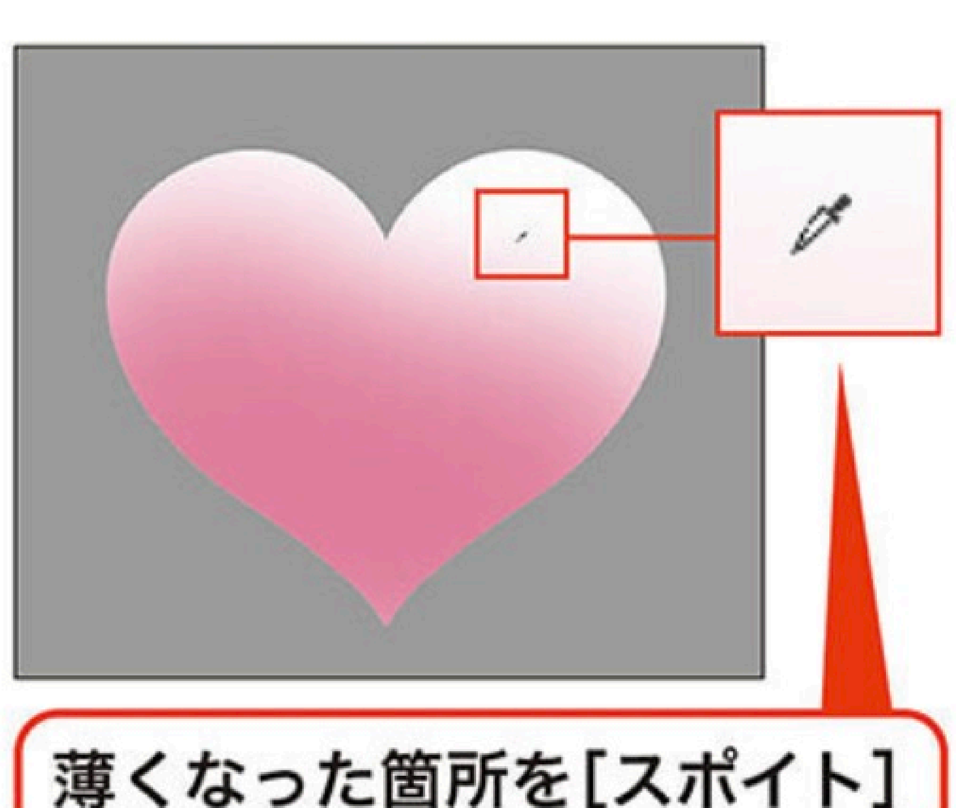
A ［スポイト］ツールの［参照先］設定を［編集レイヤー］にします。

不透明度を無視して［スポイト］

[スポイト]ツールの設定で[参照先]が[編集レイヤー]のときは、色の不透明度を無視して色を取得します。そのため薄い筆圧で塗ったり、レイヤー不透明度を下げて半透明になった色からも、塗ったときに選択していた描画色を取得することができます。



[ツールプロパティ]パレットで[参照先]を[編集レイヤー]にします。







[レイヤーから色を取得]サブツールは、初期設定から[参照先]が[編集レイヤー]になっています。

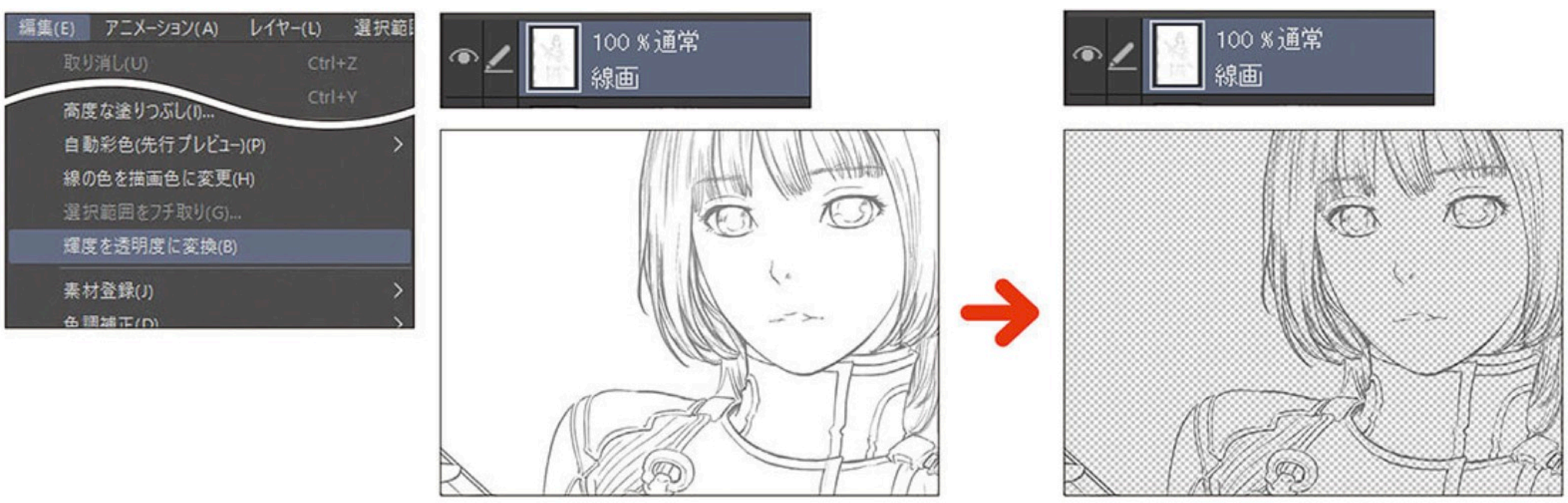
Part.7 便利な機能

Q 137 白い背景を透明にしたい

A ［輝度を透明度に変換］で透明になります。

［輝度を透明度に変換］

［編集］メニュー→［輝度を透明度に変換］は輝度の高い色ほど透明に変換する機能です。これを使うと、白地に黒の線画が描かれたレイヤーの白い部分を完全に透明にすることができるため、線画を抽出したいときに便利です。



Part.7 便利な機能

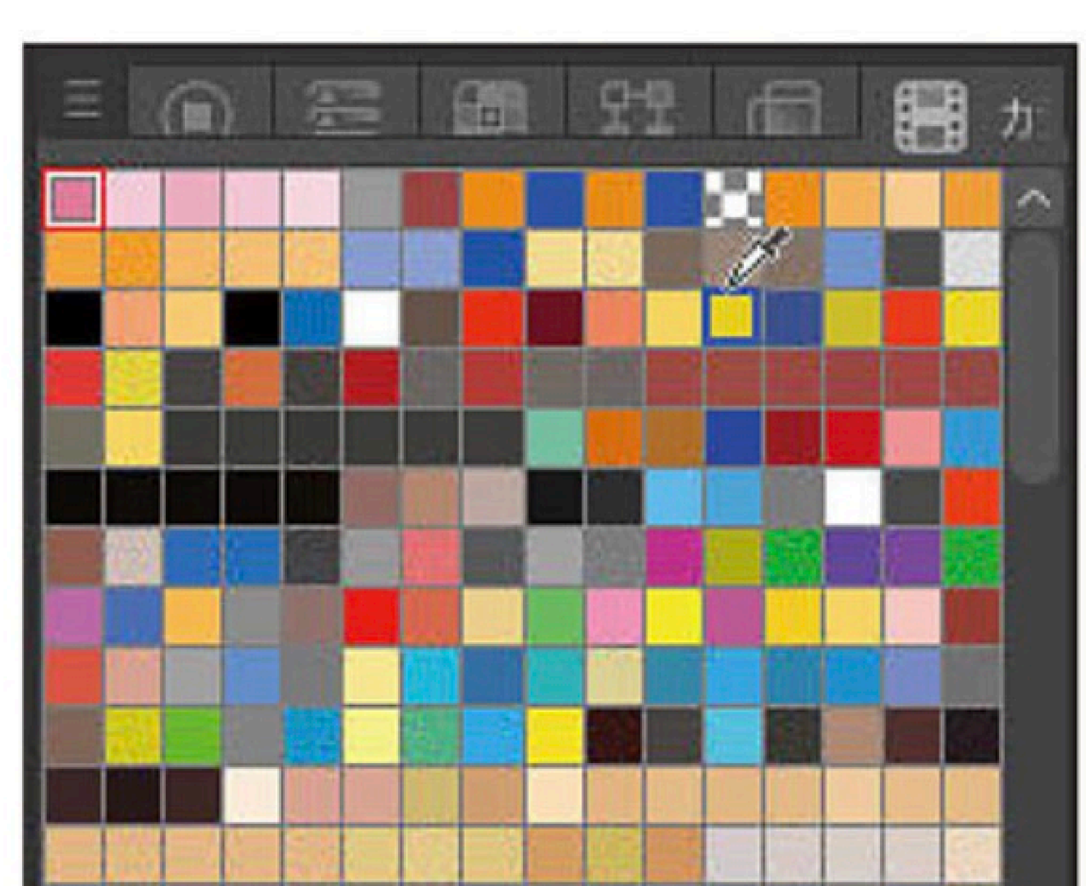
Q 138 以前に使った色を探したい

A ［カラーヒストリー］パレットで探してみましょう。

［カラーヒストリー］パレットには、描画色の履歴が表示されます。過去に使用した描画色を探したいときに確認してみましょう。

TIPS　パレットが見つからないときは

［カラーヒストリー］パレットは、［カラーサークル］パレットなどのカラー系のパレットに重なって目立たない場所にあります。見つからないときは［ウィンドウ］メニュー→［カラーヒストリー］で表示させるとよいでしょう。

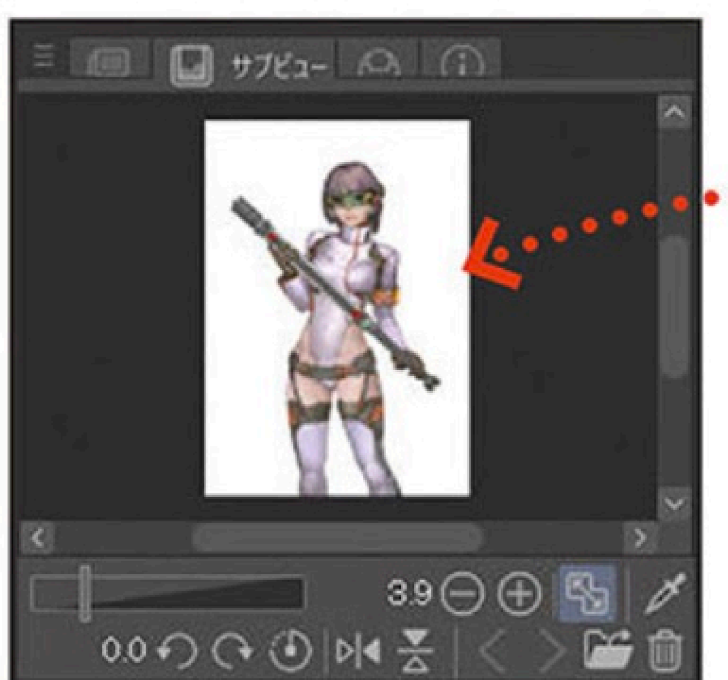


Q 139 資料画像を見ながら作業したい

A ［サブビュー］パレットを使うと便利です。

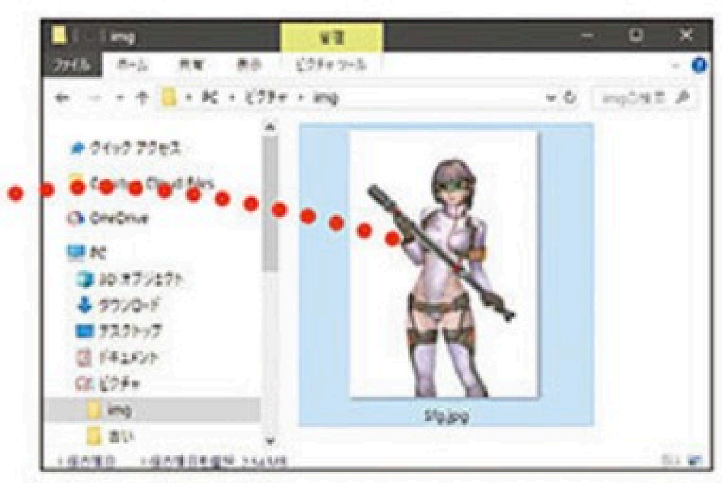
［サブビュー］パレット

［サブビュー］パレットに画像を表示させることで、イラストを描くときの参考にしたり、画像から色を取得したりすることができます。



［読み込み］から画像を読み込むことができます。

読み込み



ドラッグ＆ドロップでも画像を読み込めます。

TIPS ［サブビュー］の場所

初期状態だと、［ナビゲーター］パレットと重なっているのでタブをクリックして表示します。





［スポイト］で色を取得

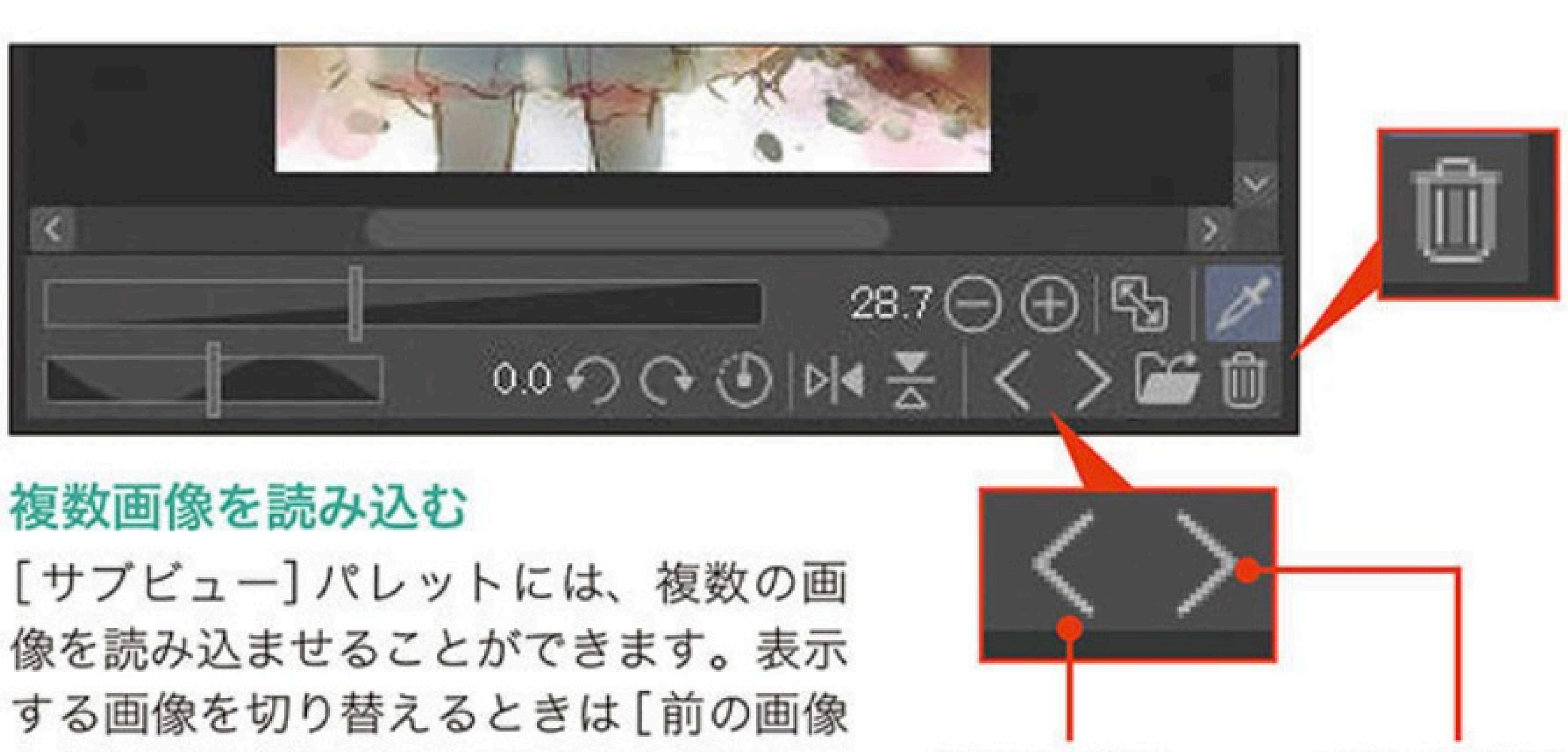
［自動でスポイトに切り替え］がオンのとき、カーソルが画像の上にあるときは［スポイト］になり、色を取得して描画色にできます。

自動でスポイトに切り替え



大きく表示

ウィンドウの幅を拡げると画像を大きく表示できます。画像の表示は［サブビュー］パレットの［拡大・縮小スライダー］［ズームイン］［ズームアウト］で大きさを調整できます。



読み込んだ画像を消す

ゴミ箱のアイコンをクリックすると［サブビュー］パレットに表示されている画像を削除できます。

複数画像を読み込む

［サブビュー］パレットには、複数の画像を読み込ませることができます。表示する画像を切り替えるときは［前の画像へ］［次の画像へ］をクリックします。

TIPS 読み込んだ画像について

読み込んだ画像は CLIP STUDIO PAINT を終了しても消えないため、次に開いたときも［サブビュー］パレットに表示されます。しかし元の画像ファイルを消したり、PC 内で画像ファイルの場所に変更があったりすると［サブビュー］パレットで表示できません。

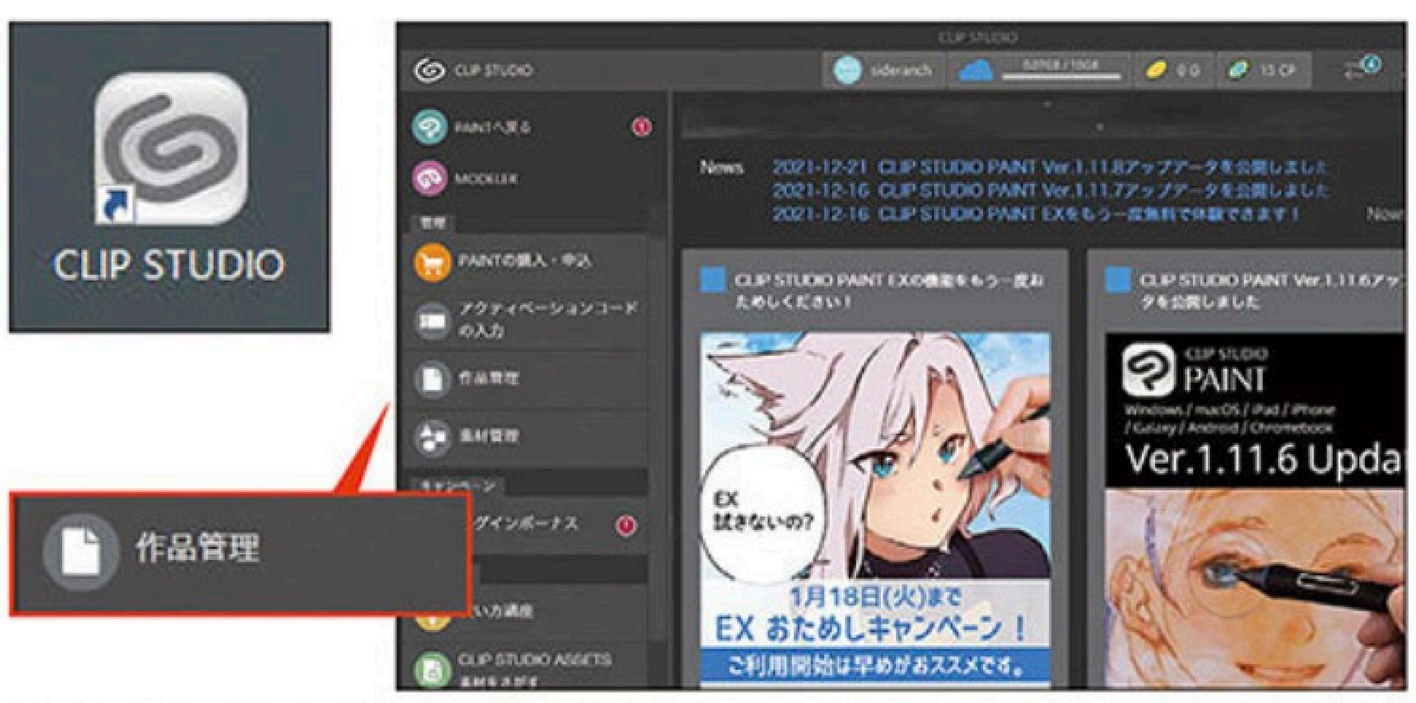
Q140 クラウドにファイルをアップロードしたい

A CLIP STUDIO の［作品管理］からクラウドにアップロードします。

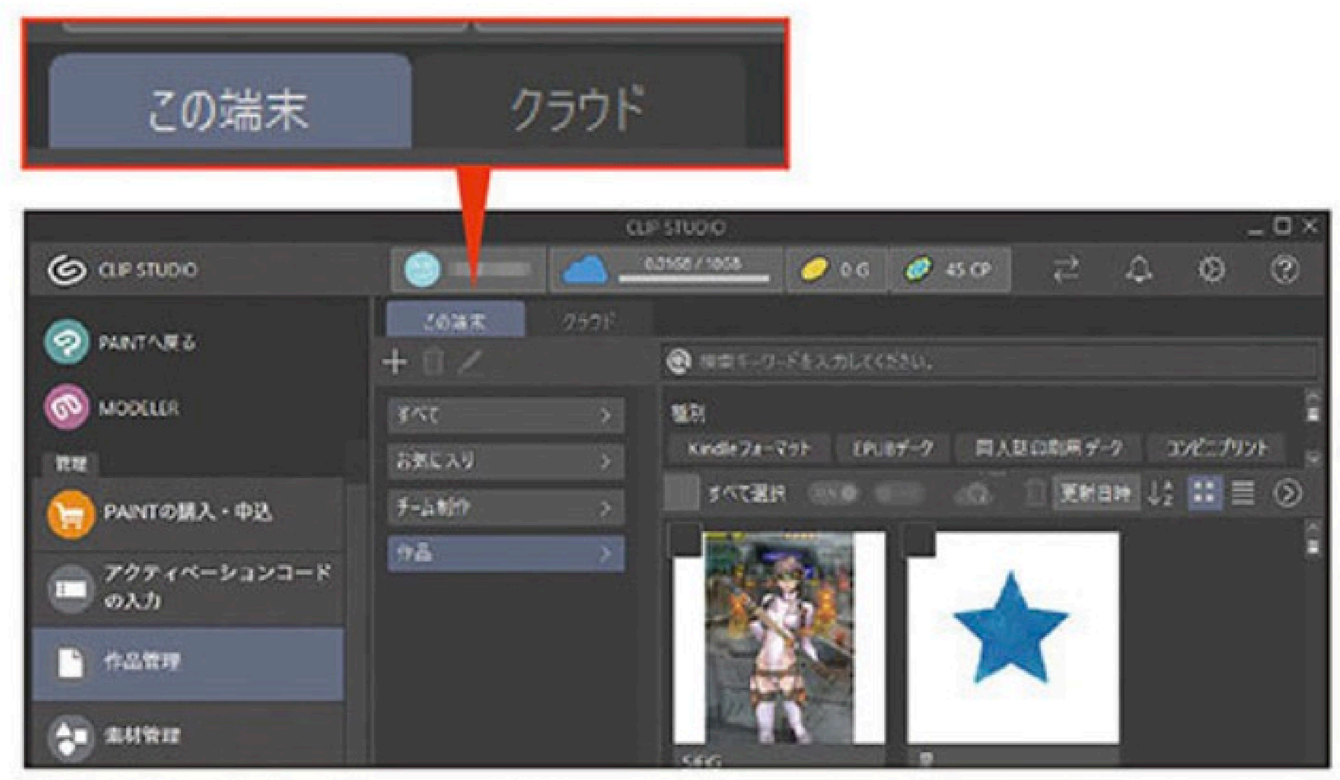
クラウドで作品を共有する

クラウドを使って PC 間や iPad などで作品を共有することができます。

作品をアップロード



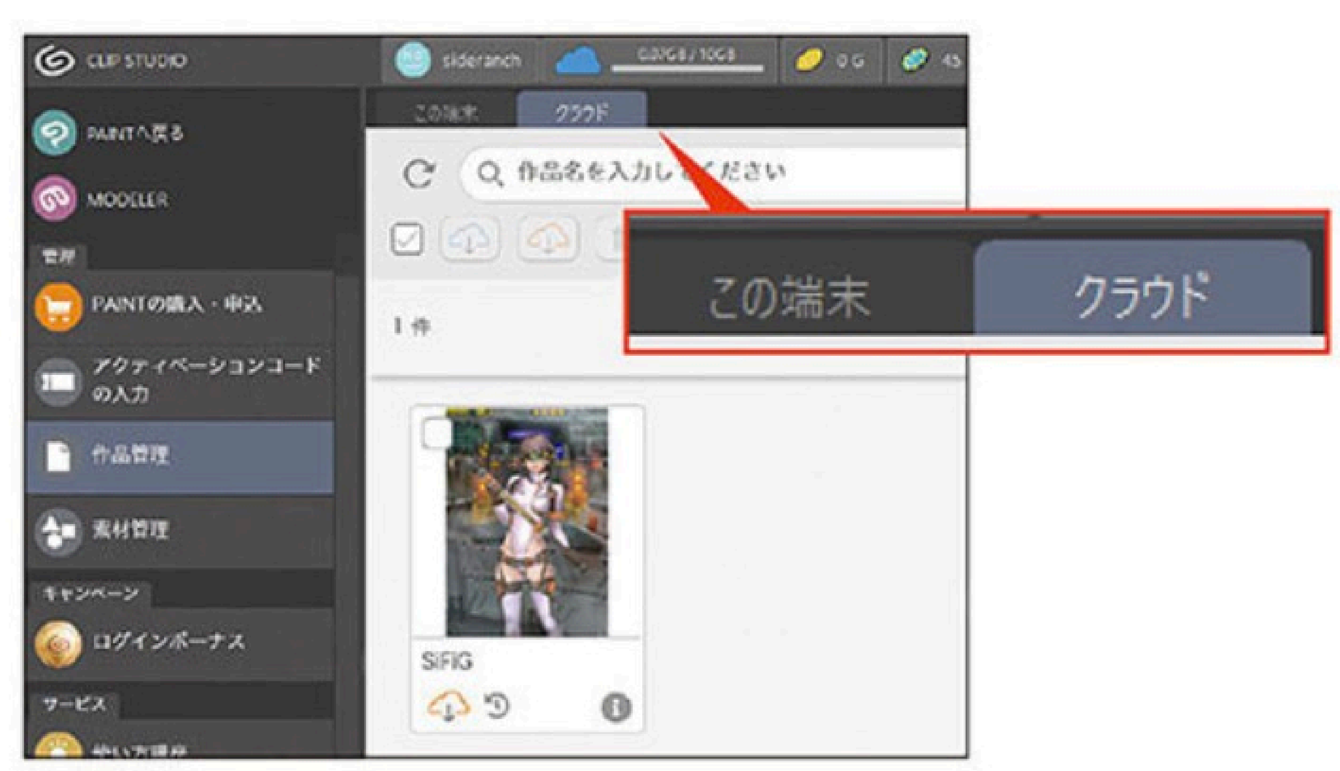
❶ CLIP STUDIO を開き、［作品管理］をクリックします。



❷［この端末］タブ（iPad 版では［アプリ内］）をクリックして表示させます。



❸［同期切り替え］をオンにします。

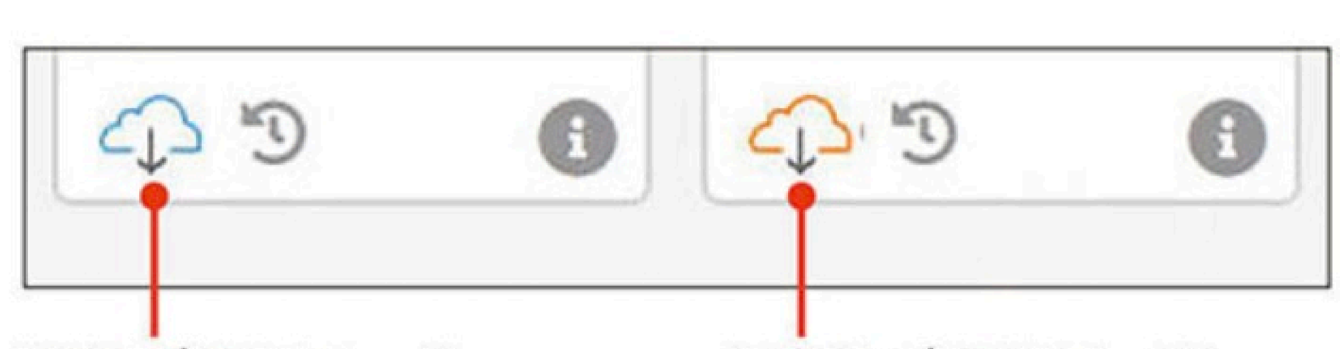


❹クラウドに作品がアップロードされました。

TIPS ［同期切り替え］と［いますぐ同期］

［この端末］（iPad 版では［アプリ内］）で［同期切り替え］をオンにすると、CLIP STUDIO を起動・終了するときなどに自動でクラウドにアップされます。すぐにアップしたい場合は［いますぐ同期］をクリックします。





新規ダウンロード
操作中の PC やタブレットにファイルがない場合に表示されます。

上書きダウンロード
操作中の PC やタブレットにファイルがある場合に表示されます。

ダウンロード

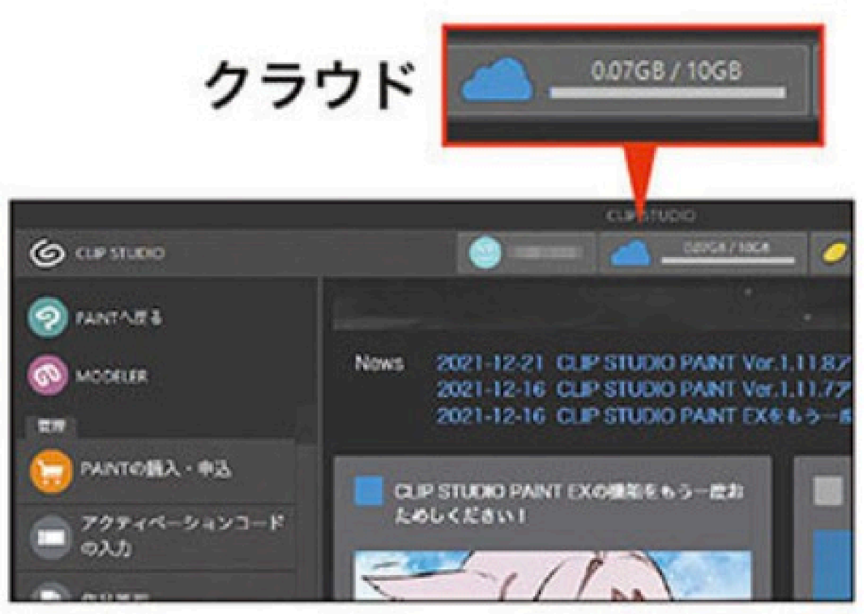
［作品管理］→［クラウド］で［新規ダウンロード］もしくは［上書きダウンロード］をクリックすると、クラウド上の作品をダウンロードできます。

Q 141 クラウドにバックアップしたい

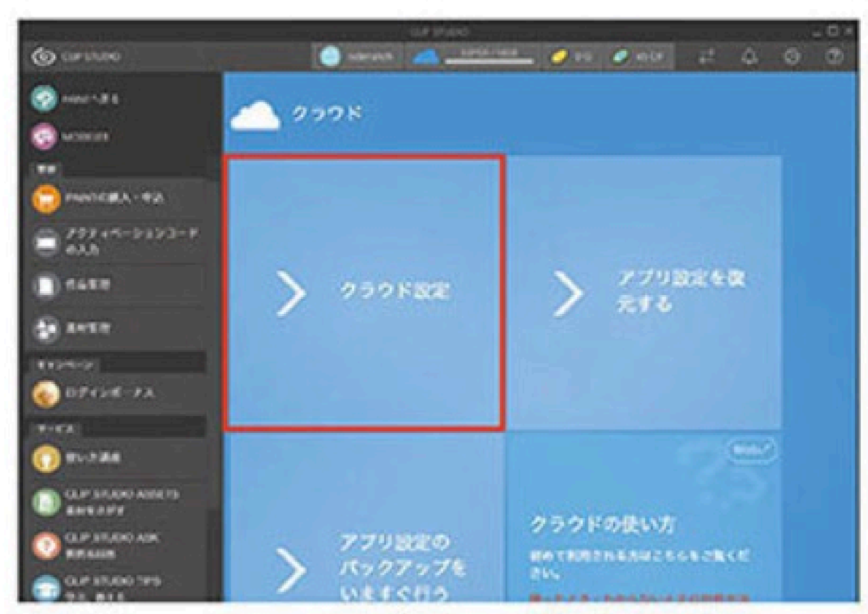
A ［クラウド設定］してから作品を同期させます。

複数作品をクラウドに同期する

［クラウド設定］で同期の設定を行い、［作品管理］で同期するようにした作品は、クラウドに保存されるようになります。



❶ CLIP STUDIO を開き、上部にある雲のマークの［クラウド］をクリックします。



❷［クラウド設定］を選択します。



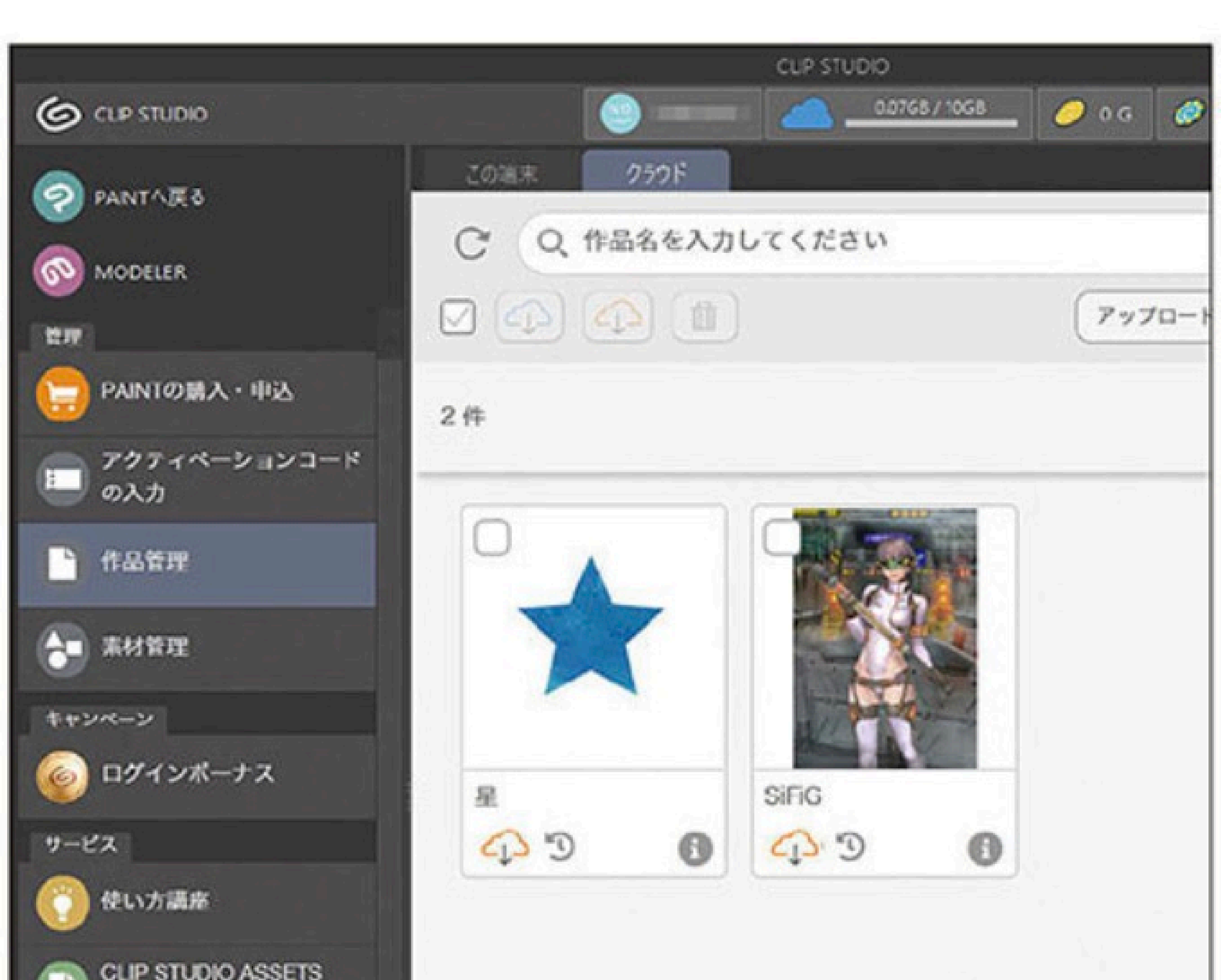
❸［起動・ログイン・終了時に作品の同期を行う］で［ON］を選択します。



❹［作品管理］→［この端末］（iPad 版では［アプリ内］）でバックアップをとりたい作品を選択します。



❺［一括同期切り替え／同期 ON］をクリックします。



❻これで CLIP STUDIO にログイン中は、クラウドにバックアップされるようになりました。バックアップのタイミングは、CLIP STUDIO の起動時・ログイン時・終了時になります。
※ CLIP STUDIO PAINT の保存・終了時ではないので注意。

TIPS ログインが必要

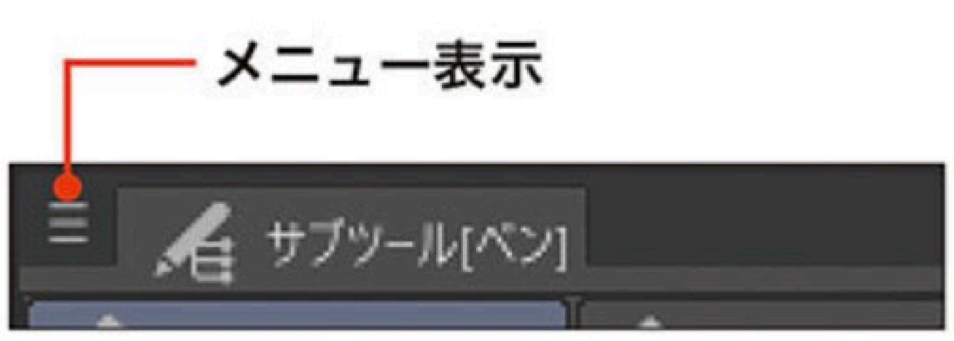
クラウドへのバックアップは、CLIP STUDIO に CLIP STUDIO アカウントでログインしている必要があります。ログインしていないときは、クラウドへのバックアップはされません。

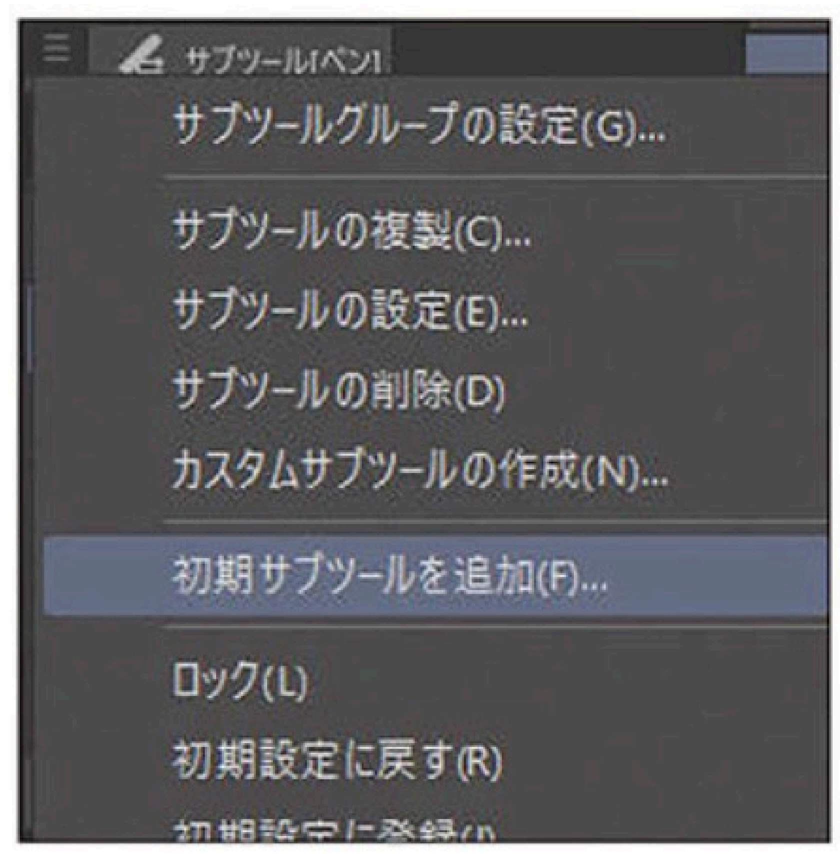
Q 142 消してしまった初期サブツールを復活させたい

A ［初期サブツールを追加］から初期サブツールを［サブツール］パレットに追加できます。

初期サブツールを読み込む

誤って初期サブツールを消してしまった場合は、［サブツール］パレットのメニュー表示より、［初期サブツールを追加］を選択して、初期サブツールを再度読み込むことが可能です。



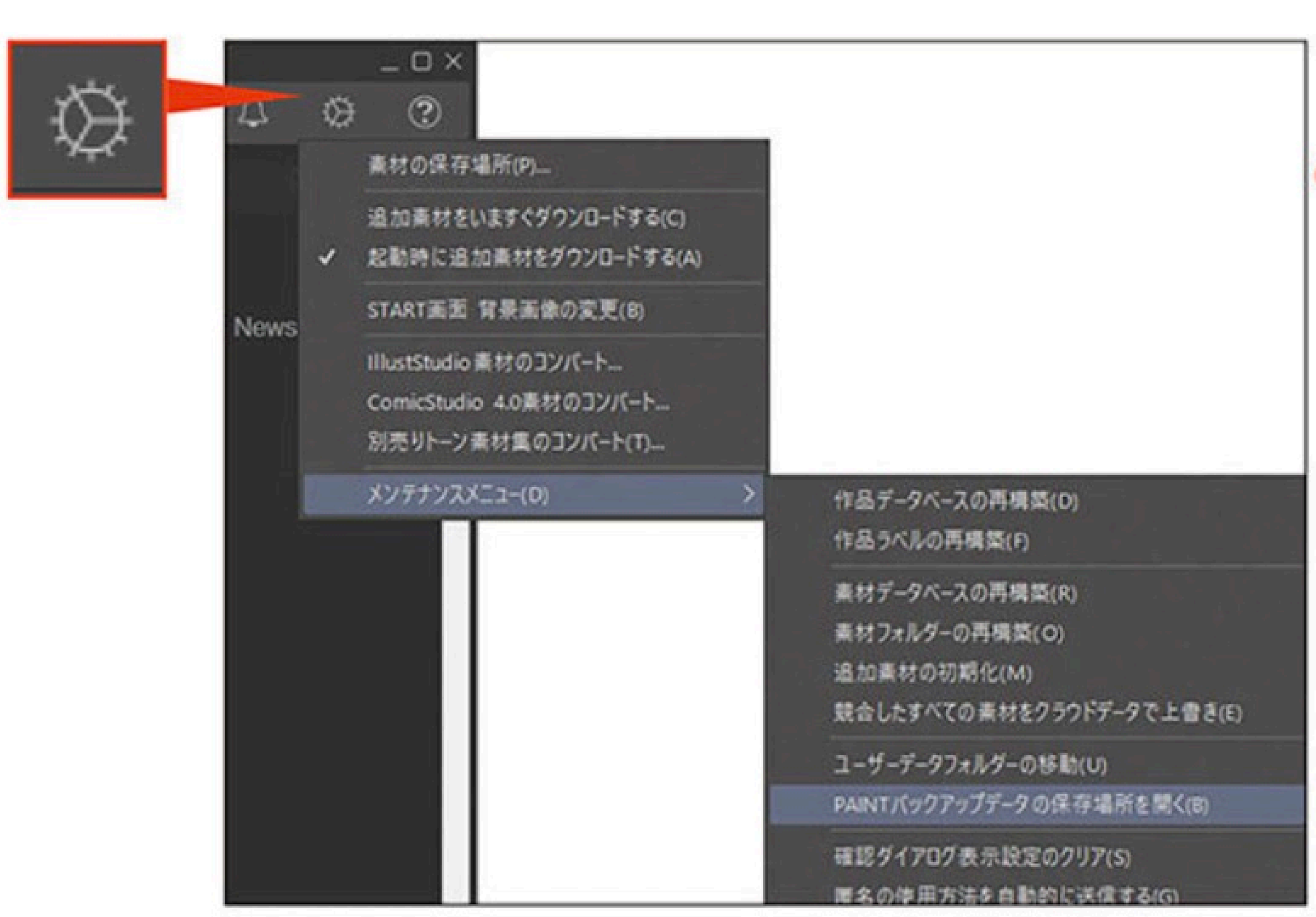


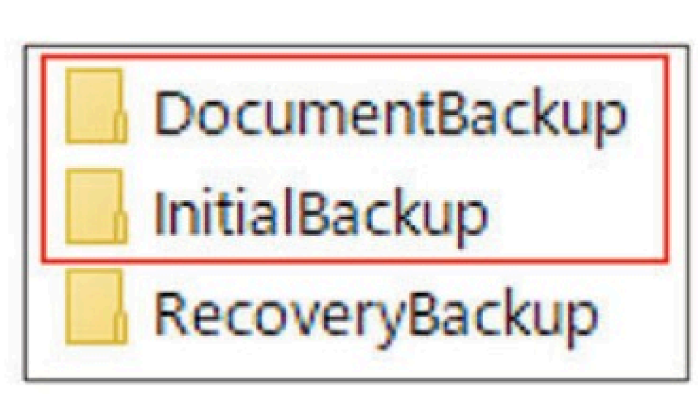


Q 143 PC 内のバックアップを確認したい

A CLIP STUDIO の［メンテナンスメニュー］からバックアップデータを表示できます。

Windows 版、macOS 版は、PC 内に自動的にバックアップファイルが作成されています。バックアップファイルは、CLIP STUDIO の右上にある歯車アイコンをクリックし［メンテナンスメニュー］→［PAINT バックアップデータの保存場所を開く］より確認することができます。





TIPS iPad 版はクラウドへ

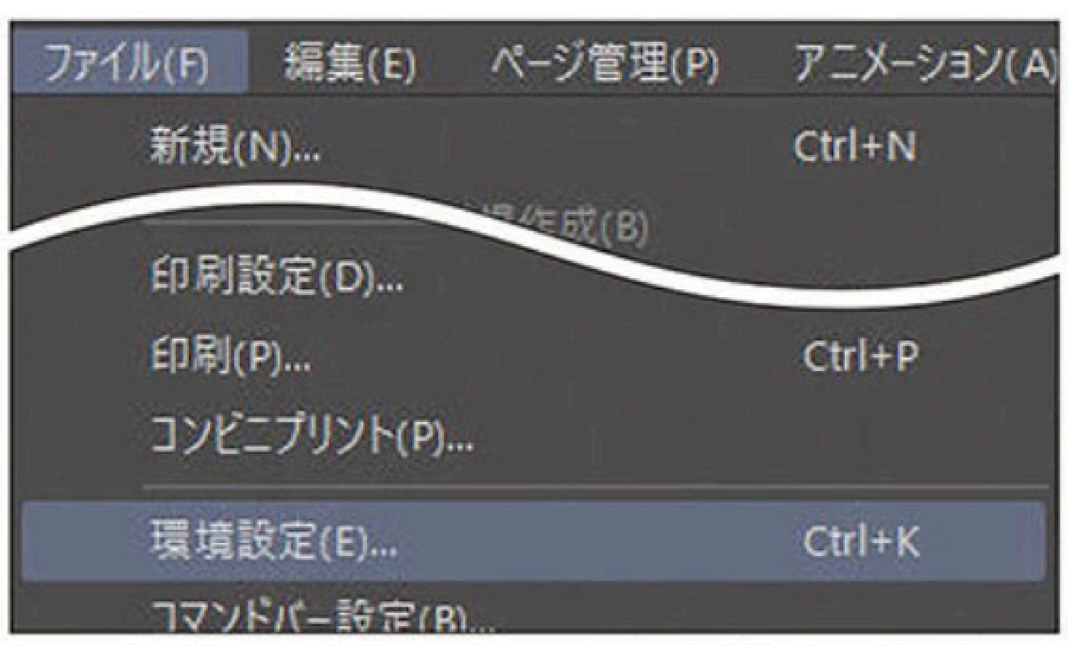
iPad 版には自動バックアップ機能がないため、クラウドへのバックアップ（→ P.161）を活用しましょう。

Q 144 モニター上で印刷サイズを確認したい

A ［ディスプレイ解像度設定］ダイアログで印刷サイズを表示する設定をします。

定規で表示サイズを設定する

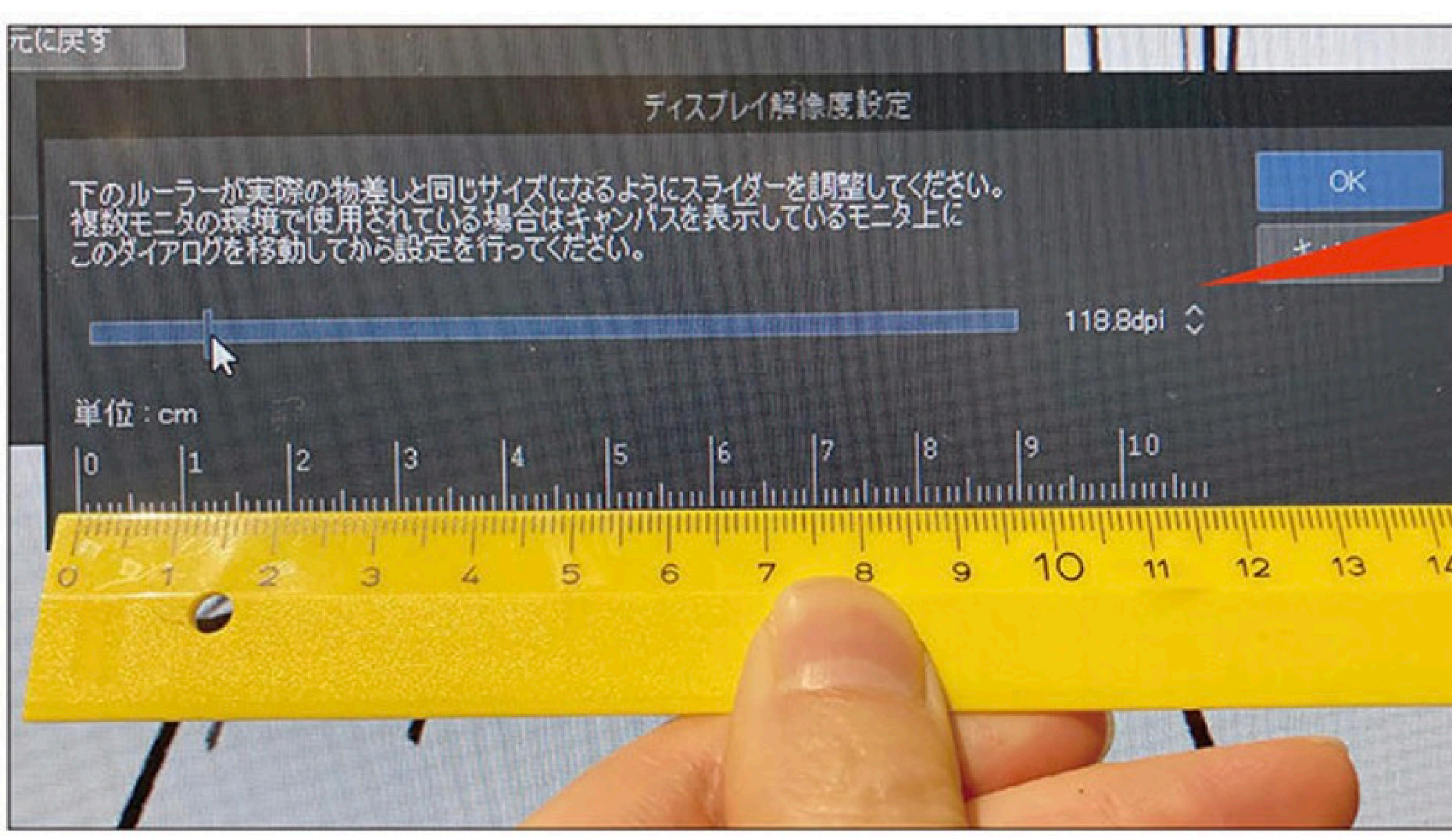
［ディスプレイ解像度設定］ダイアログで設定すると、モニター上で印刷時のサイズを確認することができます。同人誌など、印刷物の原稿を制作するときに便利な機能です。

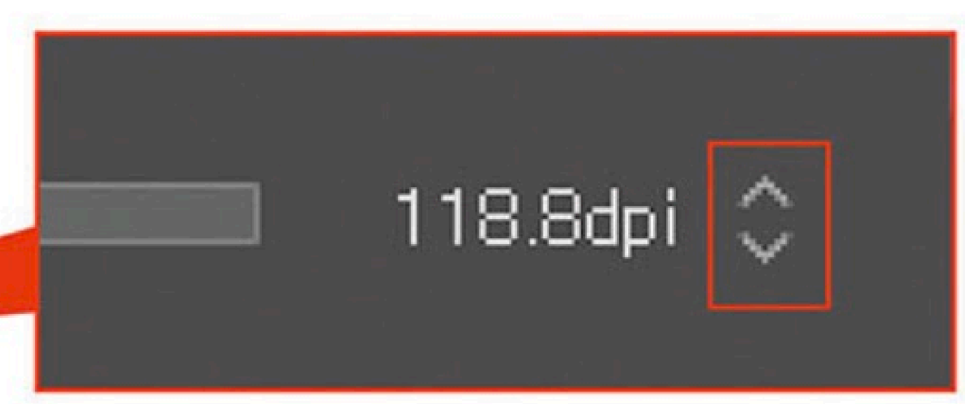


❶［ファイル］（macOS／iPad 版では［CLIP STUDIO PAINT］）メニュー→［環境設定］より［環境設定］ダイアログを開きます。



❷［キャンバス］カテゴリ→［ディスプレイ解像度］にある［設定］をクリックします。





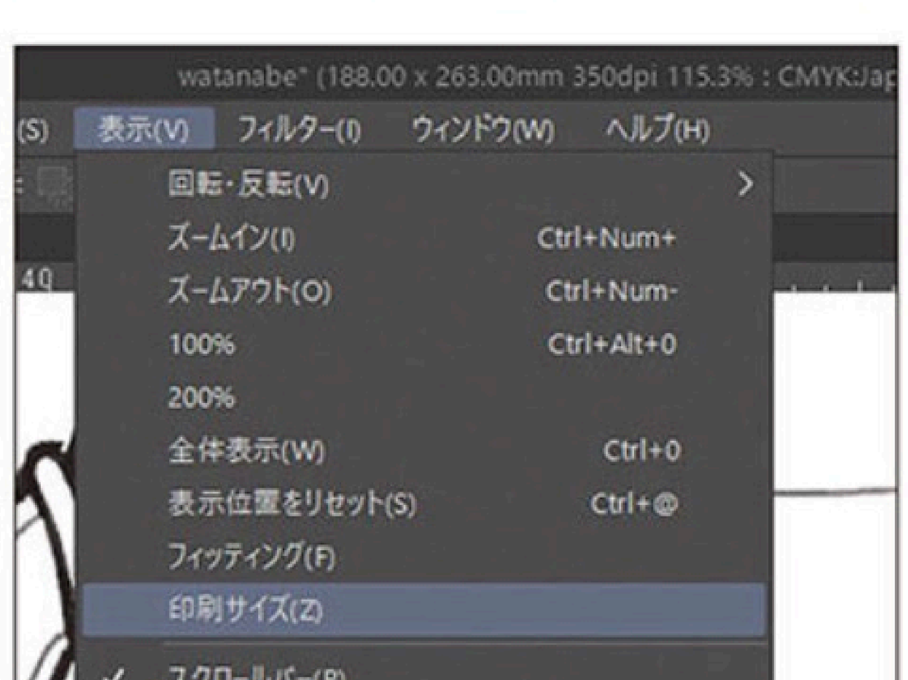
ルーラーのサイズの微調整は ∧ と ∨ をクリックします。



❸［ディスプレイ解像度設定］ダイアログが開きます。表示されているルーラーが実際の物差しと同じサイズになるようにスライダーを動かします。設定できたら［OK］をクリックします。

❹［環境設定］ダイアログで［OK］をクリックして設定を完了します。

❺［表示］メニュー→［印刷サイズ］を選択すると、実際の印刷サイズで表示されます。



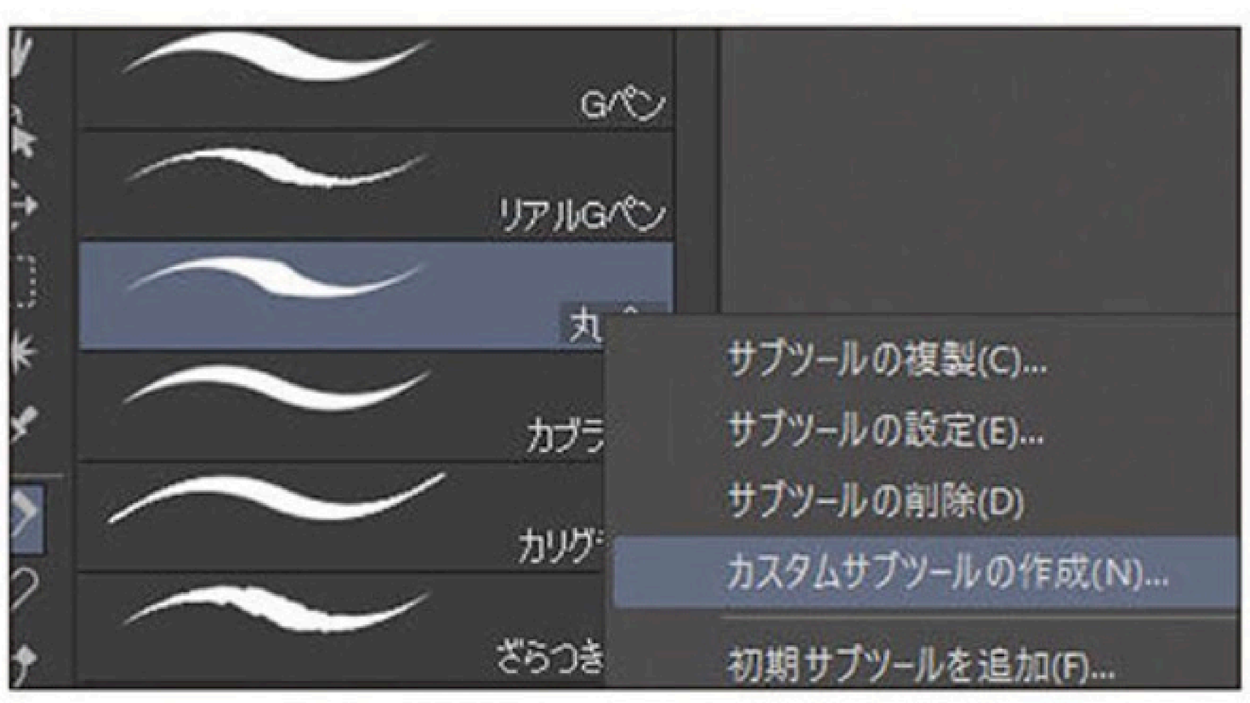


Q 145 カスタムブラシを作りたい

A 右クリック→［カスタムサブツールの作成］からカスタマイズするのがオススメです。

●［カスタムサブツールの作成］

変更したブラシの設定を保存したいときは、設定後に［サブツール詳細］パレット→［全設定を初期設定に登録］で可能です。しかしこの方法だと初期サブツールの設定は失われます。
初期サブツールはそのままに、設定を変更したサブツールを保存したいときは下記のような手順で［カスタムサブツールの作成］を選択するとよいでしょう。



❶［サブツール］パレットでベースにしたいサブツールの上で右クリック→［カスタムサブツールの作成］を選択します。



❷［カスタムサブツールの作成］ダイアログが開きます。サブツールの名称やアイコンの種類などを設定できます。

❸［サブツール詳細］パレットが開くので設定します。

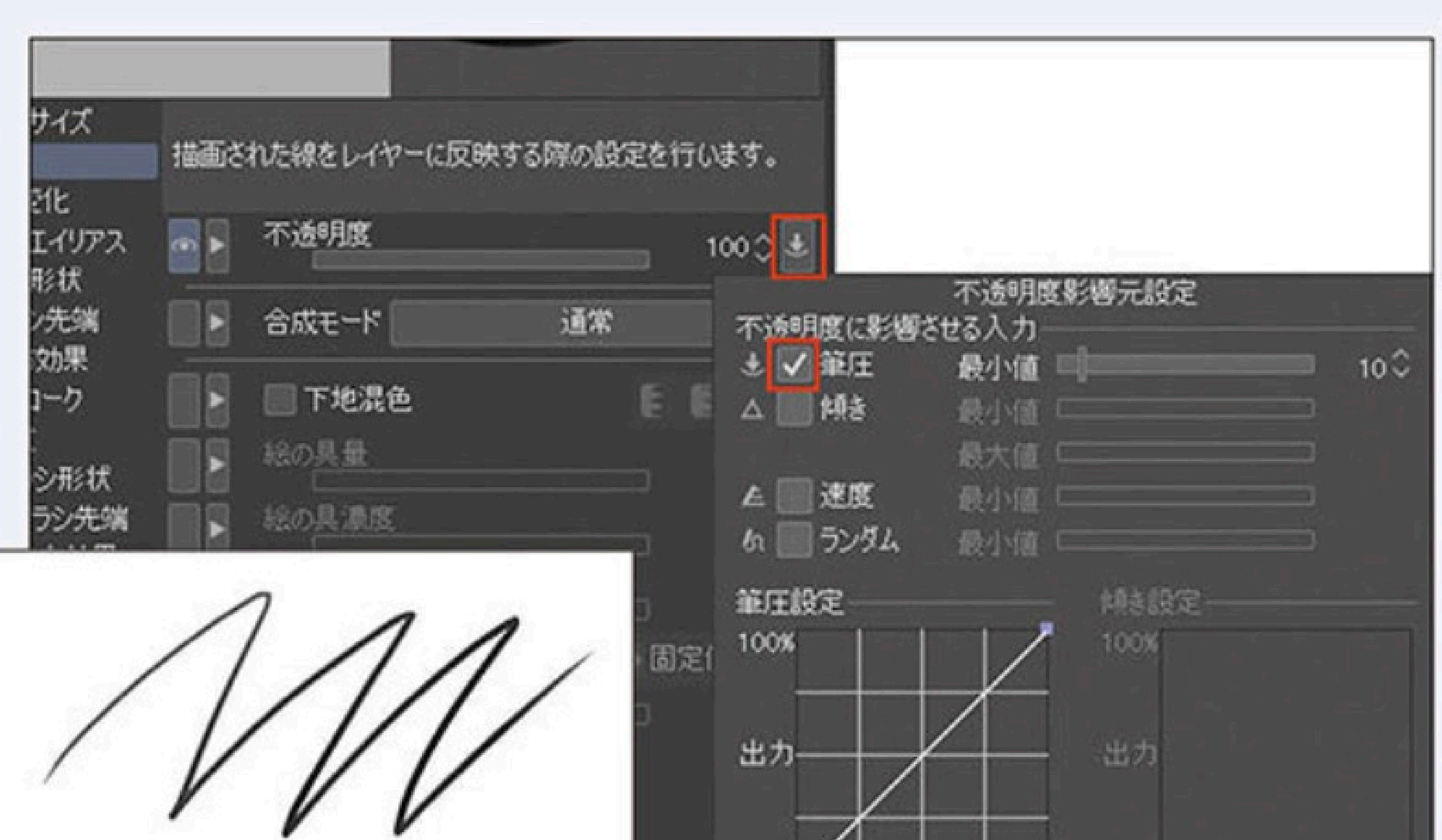


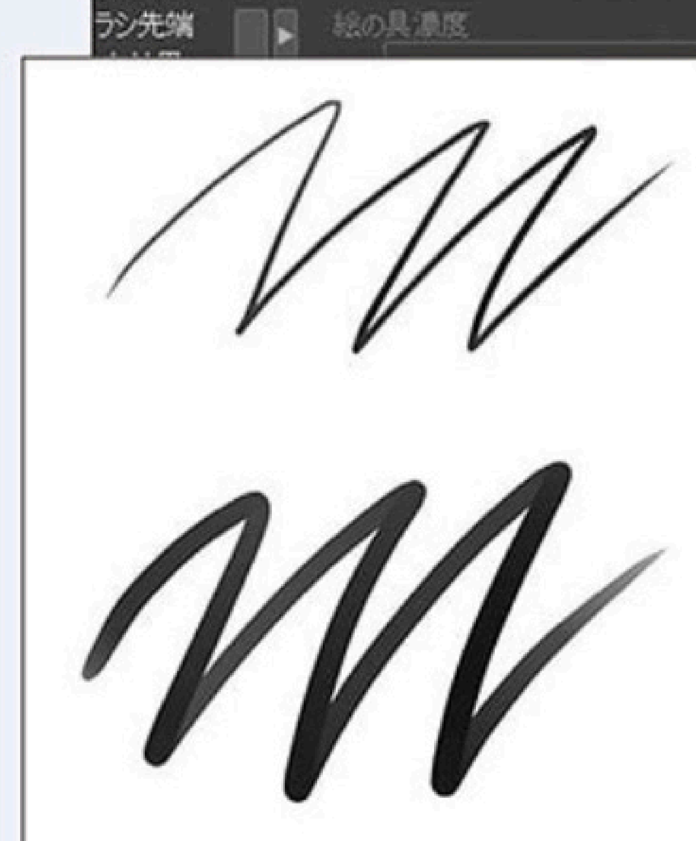


❹［全設定を初期設定に登録］をクリックし設定を終了します。これでカスタムサブツールができました。

TIPS カスタムサブツールの例

ここでは［丸ペン］をベースに、筆圧で濃淡が出るようにしました。［不透明度］の右端にあるボタンを押して［不透明度影響元設定］を開き、［筆圧］にチェックを入れると筆圧の強いときは濃く、弱いときは薄くなるブラシになります。





濃淡のあるブラシは、小さいブラシサイズだと線画用に、大きめのブラシサイズだと塗り用のブラシとして使えます。

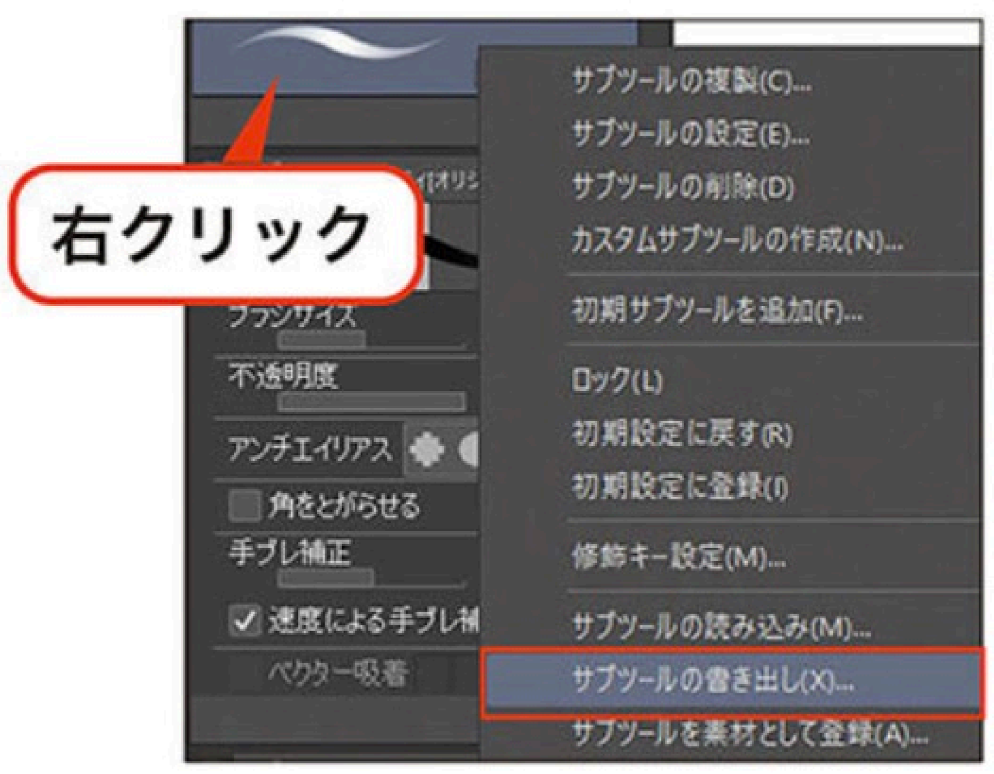
Part.7 便利な機能

Q 146 カスタムサブツールを書き出したい

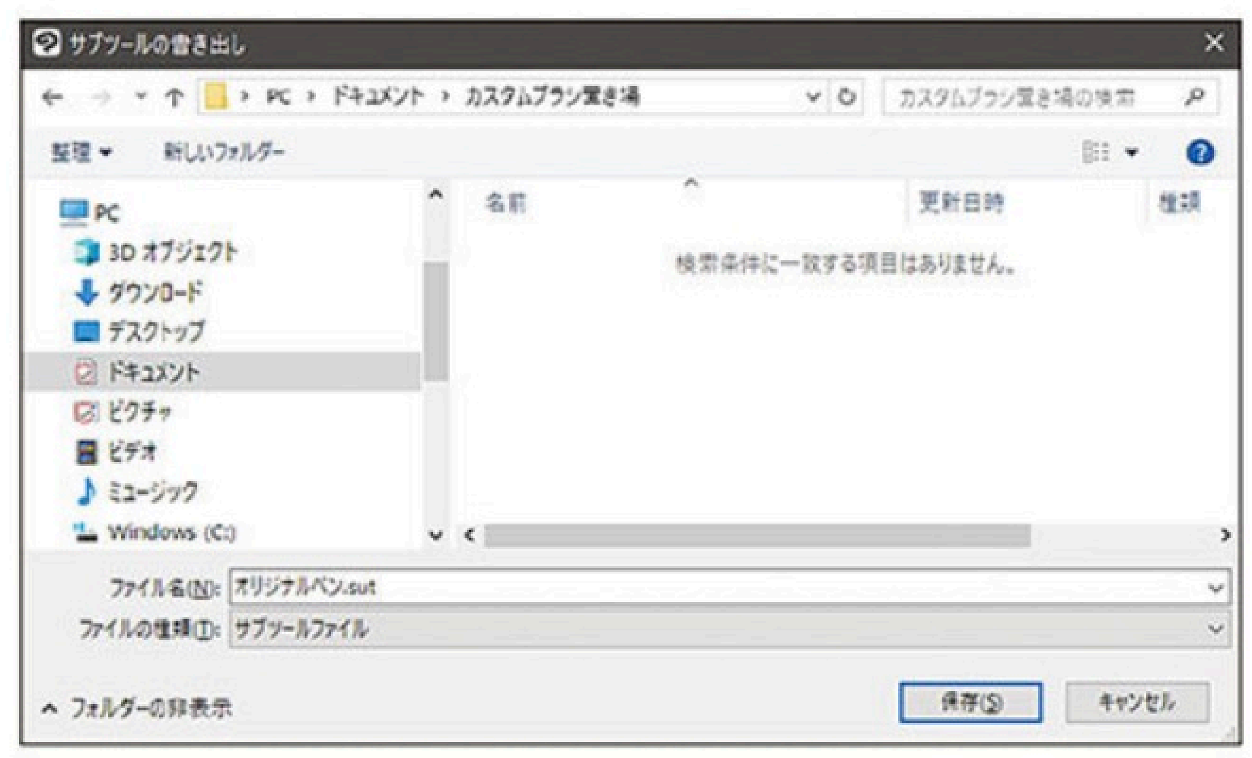
A 右クリック→［サブツールの書き出し］で書き出します。

［サブツールの書き出し］

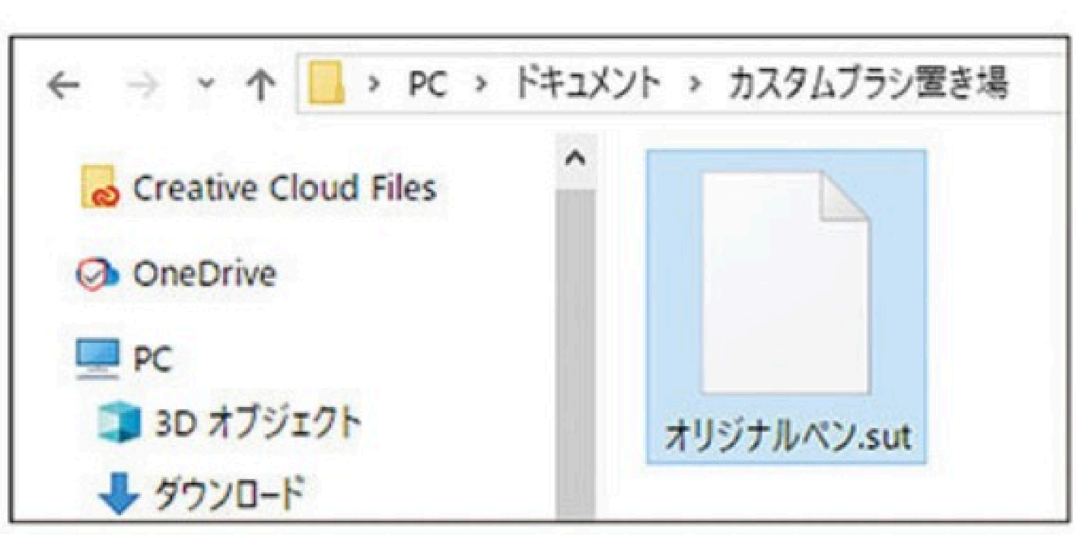
カスタムサブツールはサブツールファイル（.sut）として書き出すことができます。
ファイルにすることで素材として公開したり、ほかの端末に読み込ませることが可能になります。



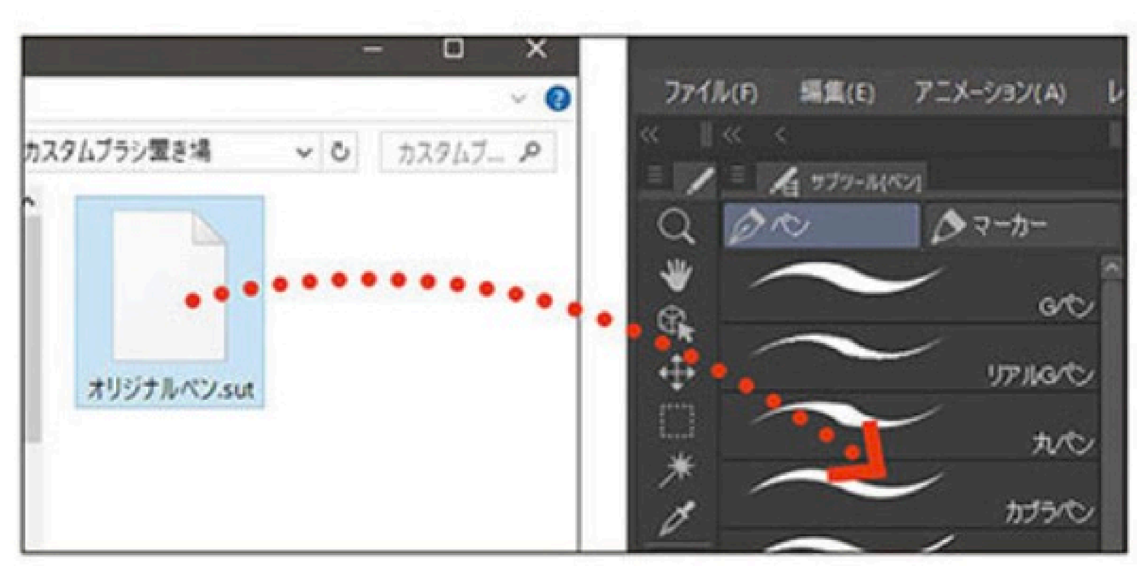
❶書き出したいサブツールの上で右クリック→［サブツールの書き出し］を選択します。



❷保存先を指定して［保存］を押します。



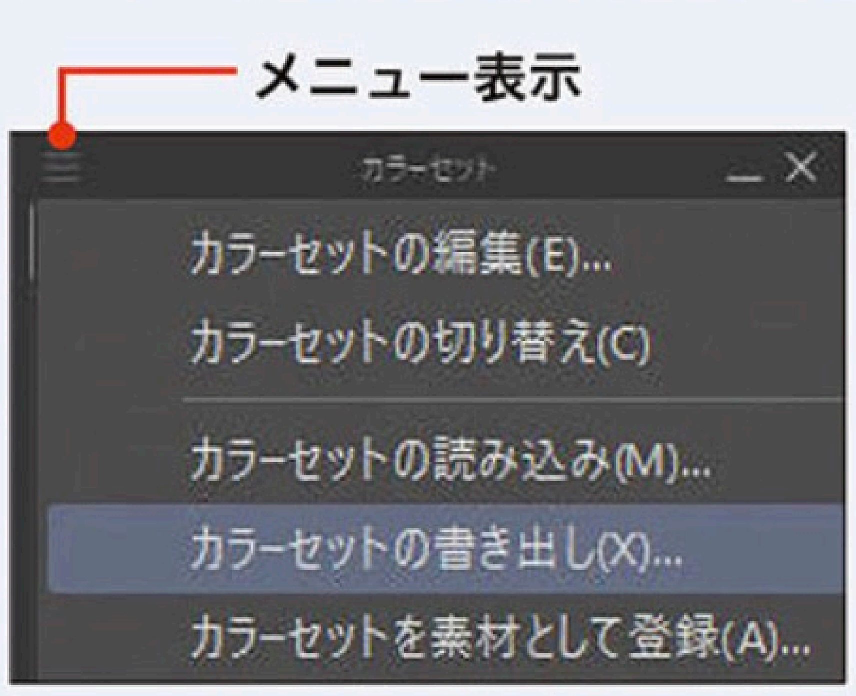
❸サブツールファイルが書き出されました。

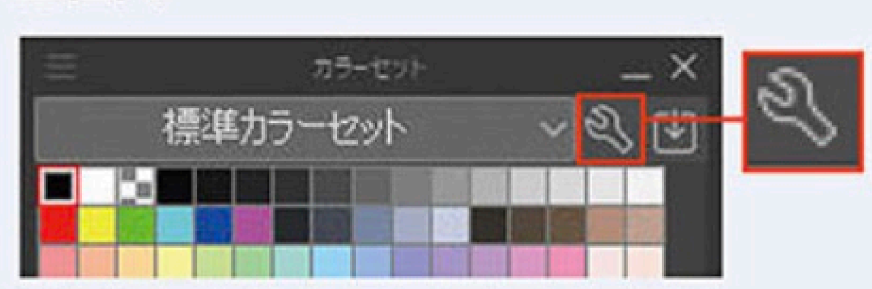


ファイルの読み込み
サブツールファイルは［サブツール］パレットのメニュー表示より［サブツールの読み込み］で読み込むことが可能です。

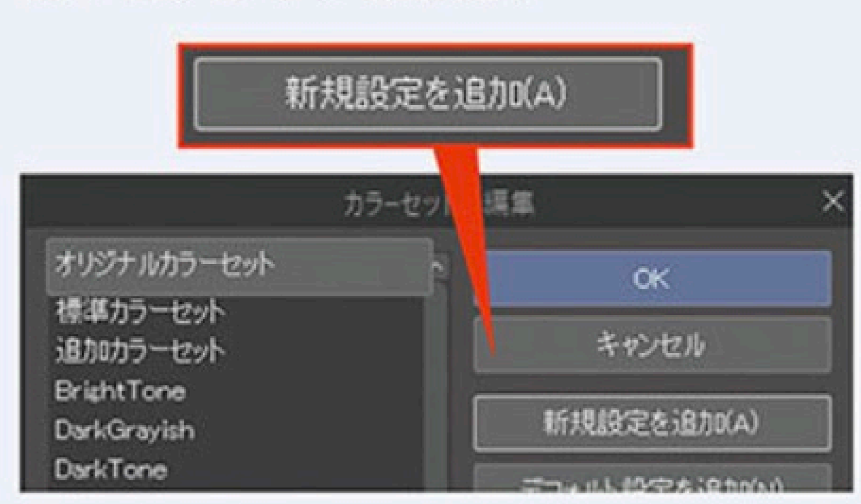
TIPS オリジナルカラーセットを書き出す

［カラーセット］パレットでは、カスタムしてオリジナルのカラーセットを作れます。作成したカラーセットは、メニュー表示より［カラーセットの書き出し］でカラーセットファイル（.cls）として書き出せます。





❶スパナのボタン［カラーセットを編集］をクリックします。



❷［新規設定を追加］から新しいカラーセットを作成します。



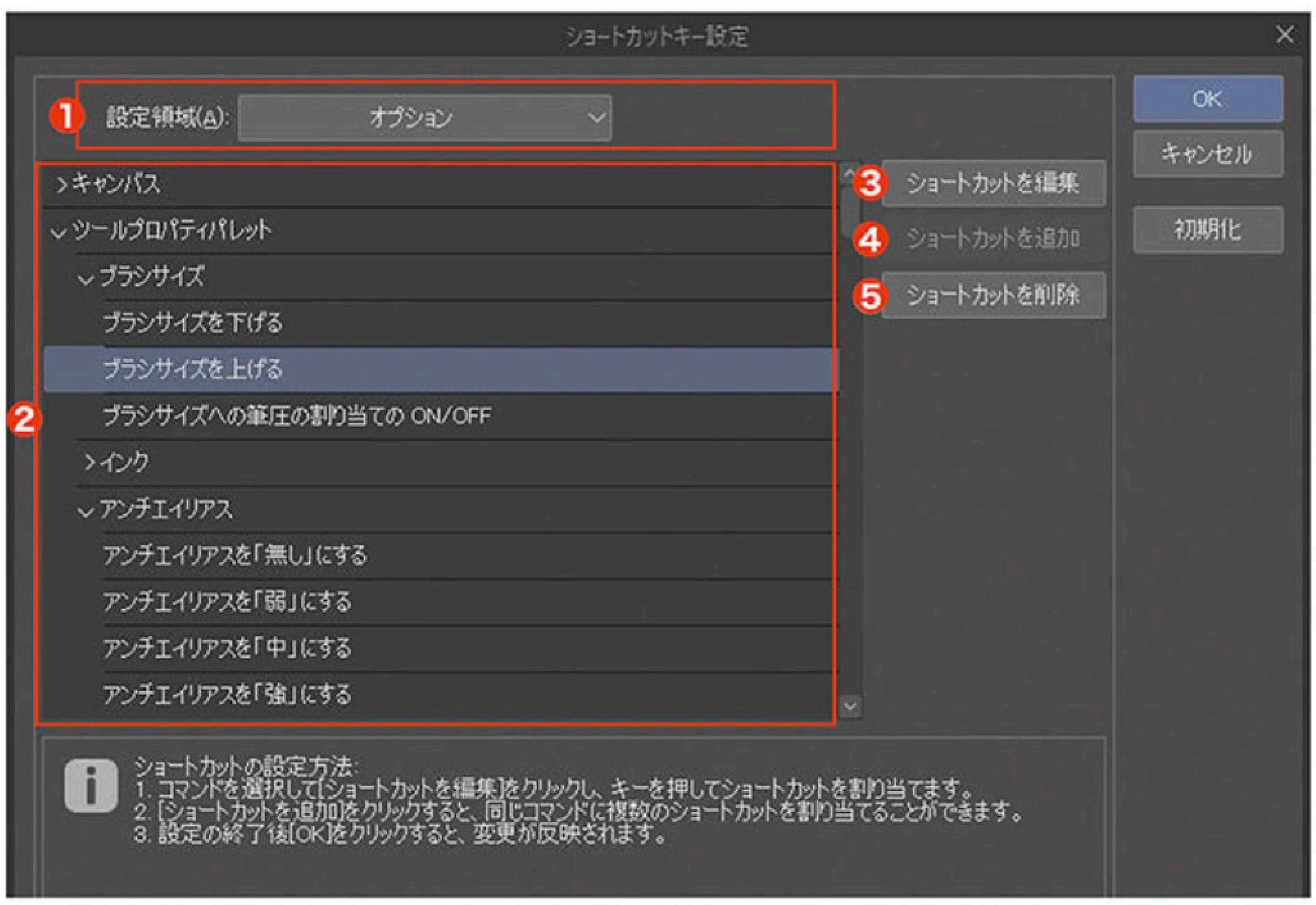
❸［色の置き換え］などで色を埋めてカラーセットを作ることができます（マス目がないときは［色の追加］で追加します）。

Q 147 ショートカットをカスタマイズしたい

A ［ショートカットキー設定］で設定を変更できます。

［ショートカットキー設定］

［ファイル］（macOS ／ iPad 版では［CLIP STUDIO PAINT］）メニュー→［ショートカットキー設定］より、ショートカットの設定を変更することができます。



❶設定領域
ショートカットを設定する項目の分類を選択します。



❷ショートカット一覧
機能の項目と現在のショートカットが一覧表示されます。ここで変更したいコマンドを選択します。

❸ショートカットを編集
ボタンをクリックし、キーを入力することで選択中のコマンドにショートカットを設定することができます。

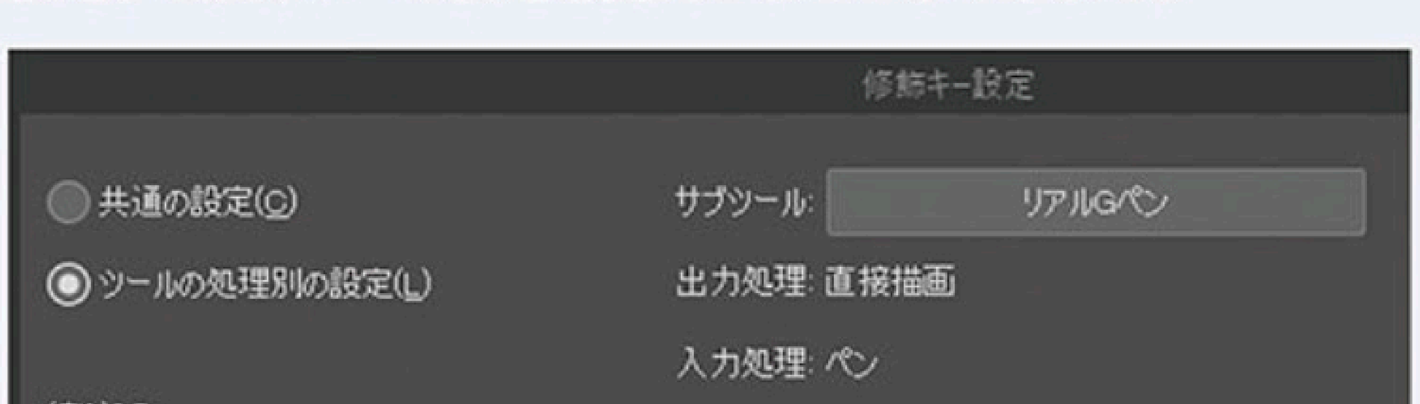


❹ショートカットを追加
1 つの項目に複数のショートカットを設定することができます。

❺ショートカットを削除
選択している項目のショートカットを削除します。

TIPS 修飾キーの設定

修飾キーとは、特定のキーを押している間、一時的にツールを変更して使用できる機能です。［ファイル］（macOS ／ iPad 版では［CLIP STUDIO PAINT］）メニュー→［修飾キー設定］で修飾キーの設定を変更することができます。



サブツールごとに修飾キーを設定することも可能です。



Chapter 2

絶対覚えたい
プロ絵師の最強ワザ

01 くすまない影色を作る

POINT

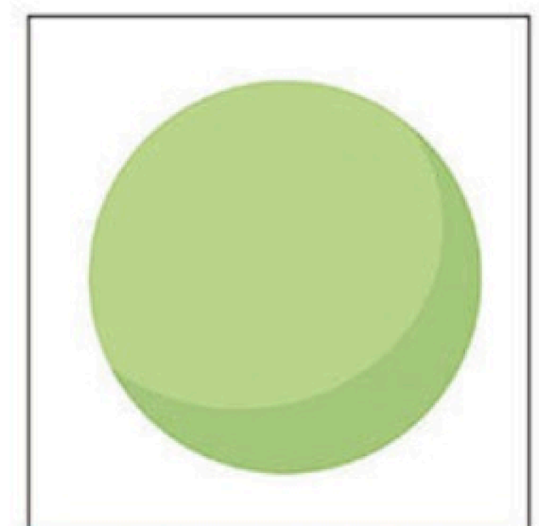
特にキャラクターの肌の色はくすまないように注意します。

じろー

鮮やかな影色

影色を作るとき、ベースの色を暗くするだけではくすんだ色になる場合があります。
鮮やかな影色を作るには、彩度をあまり落とさないほうがよいでしょう。影色が鮮やかになればベースの色も発色よく見えます。

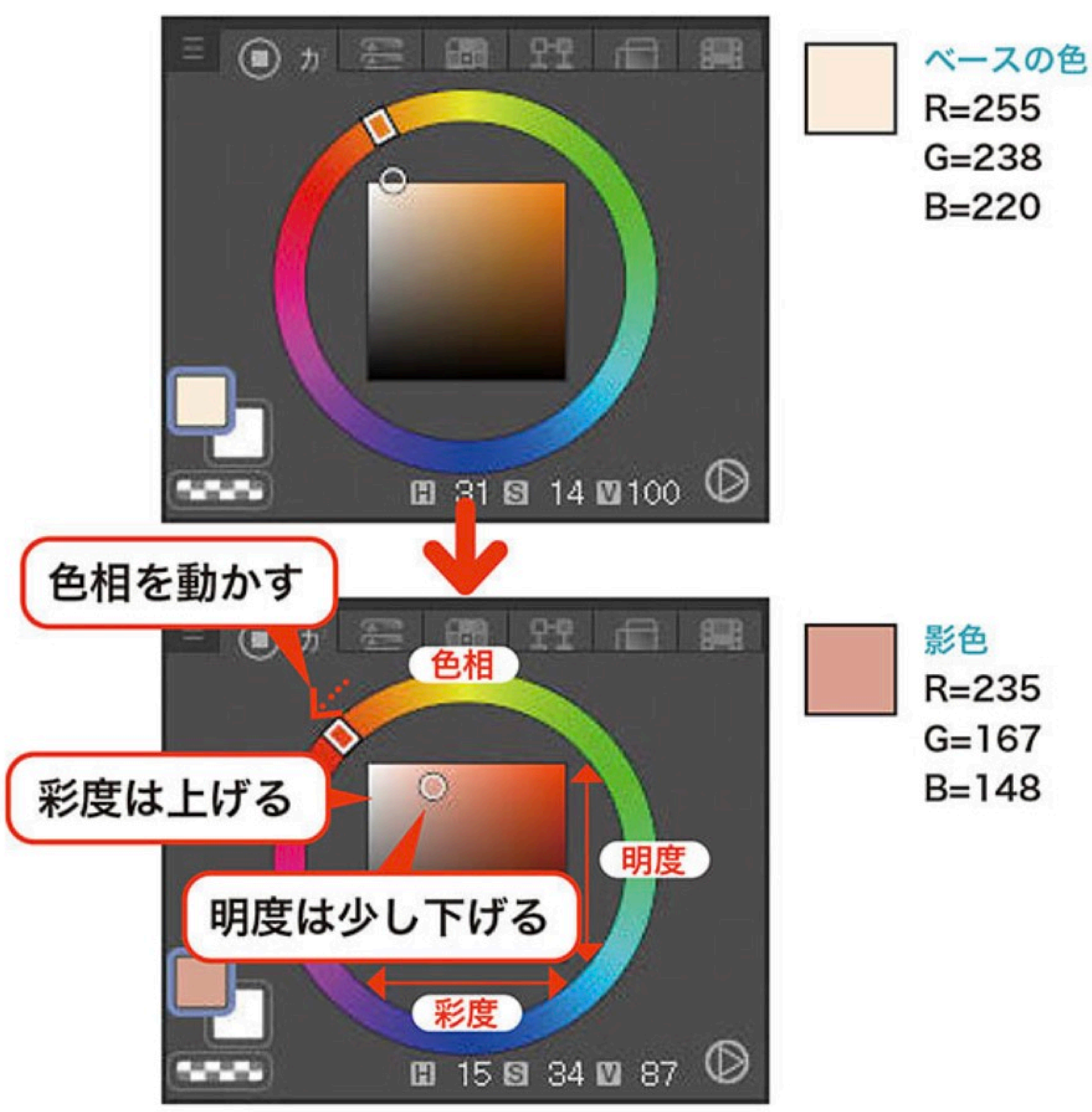

彩度の低い影色


彩度の高い影色

影色の例

ベースの色を基準に影色を作ります。作例では色相を動かし、彩度を上げ、明度は少し下げています。

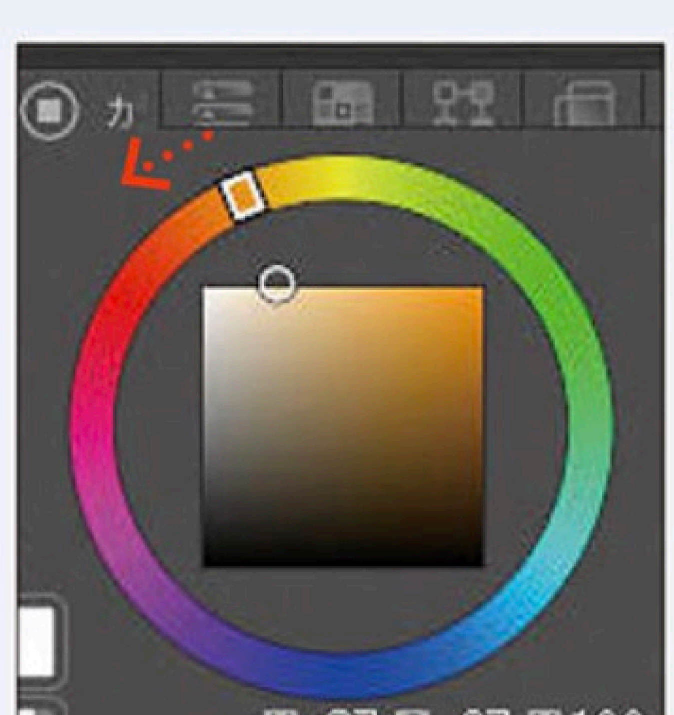


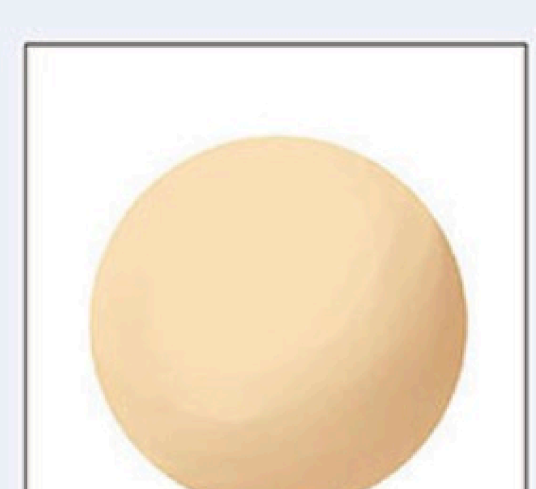


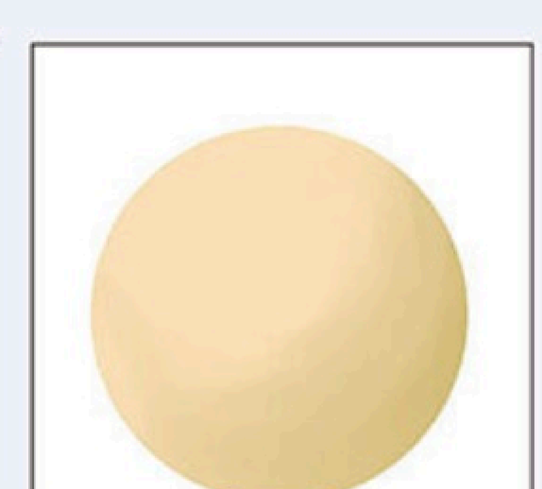
TIPS 青を混ぜる

くすまない影色を作るためには、青を混ぜるとよいといわれています。
CLIP STUDIO PAINT の場合、色相のリングを青の方に近づけます。黄の方に近づけると締まりの悪い影色になります。

［カラーサークル］パレットで青に近づけたい場合は黄と反対側に色相を動かします。




色相を青の方に動かした影色


色相を黄の方に動かした影色

02 人物の下地で背景が透けるのを防ぐ

POINT

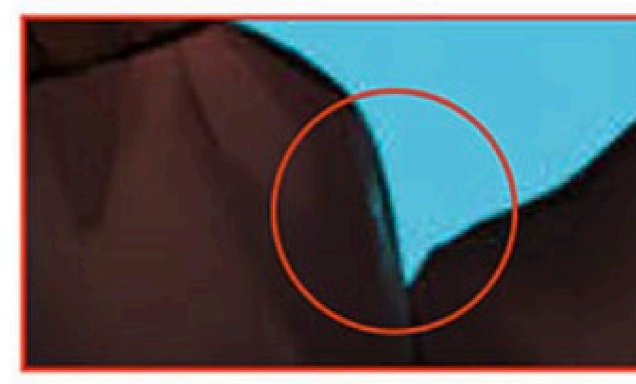
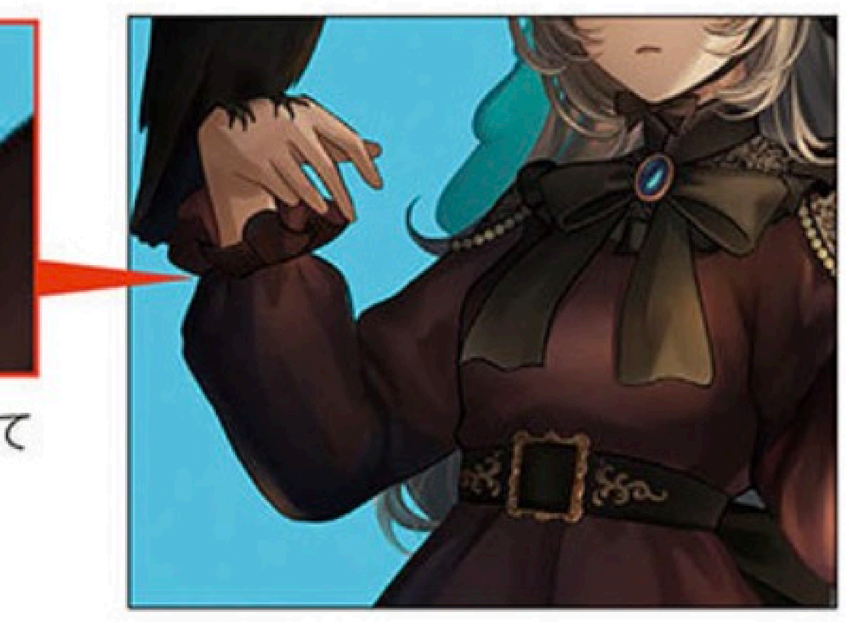
下地の色は線画の色やモチーフの固有色と同じ色にするとなじみやすいです。

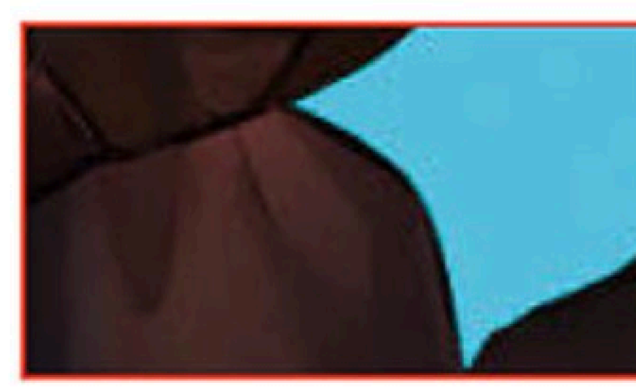
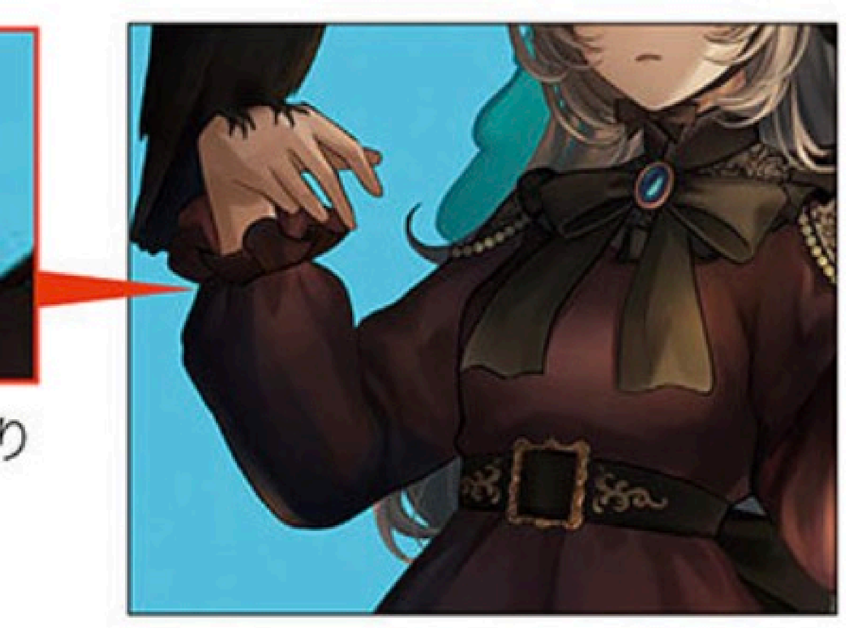

めぐむ

塗りが透けた部分を見つける

薄く塗った箇所に背景が透けてしまう場合があります。人物のレイヤーの下に下地を作ると塗りが透けるのを防げます。またP.170の「塗り残しを見つける」方法で背景に色を置くと透けている部分を見つけやすくなります。

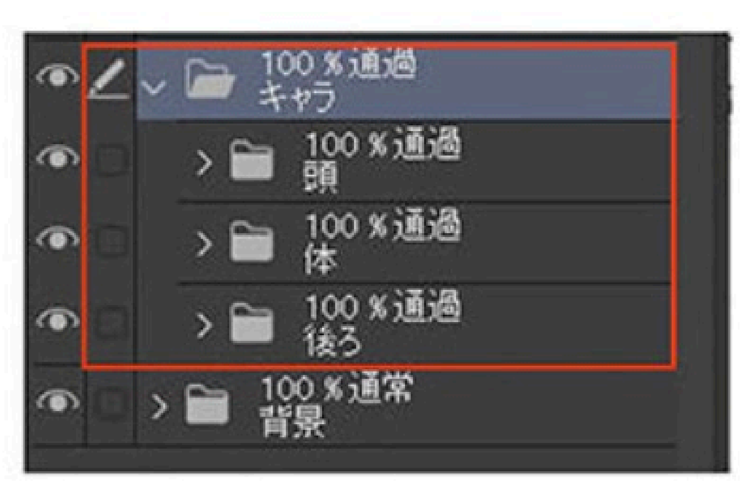




服や髪に背景の色が透けています。



下地を入れて透けなくなりました。

下地の作り方

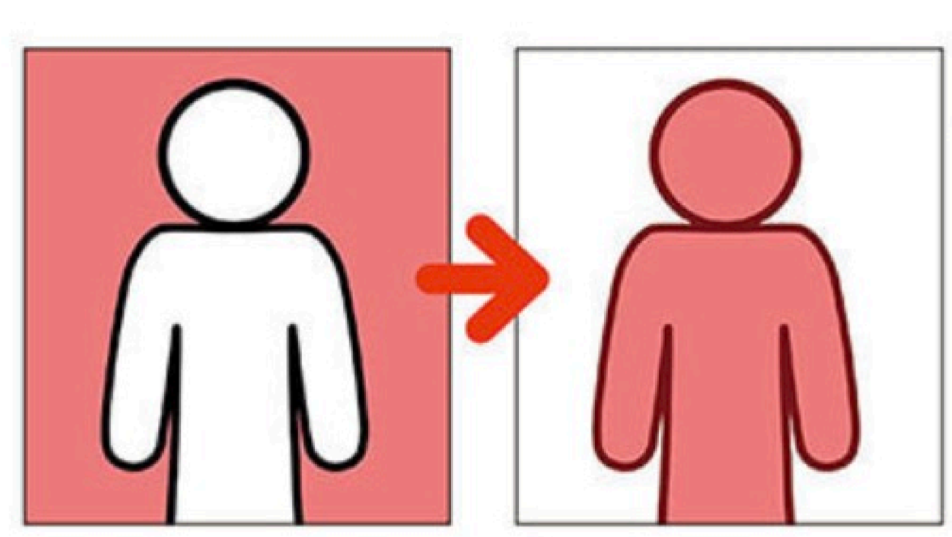
下地は選択範囲を作成し塗りつぶして作ります。線画の段階であれば、人物の線画の外側を選択し［選択範囲を反転］で作成するのがよいでしょう。
塗りが済んでいる場合は、人物のレイヤーの描画部分から選択範囲を作成します。





描画部分から選択範囲を作る

作例では、人物を描画したレイヤーをまとめたレイヤーフォルダーを選択し、［レイヤー］メニュー→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］で選択範囲を作成しています。

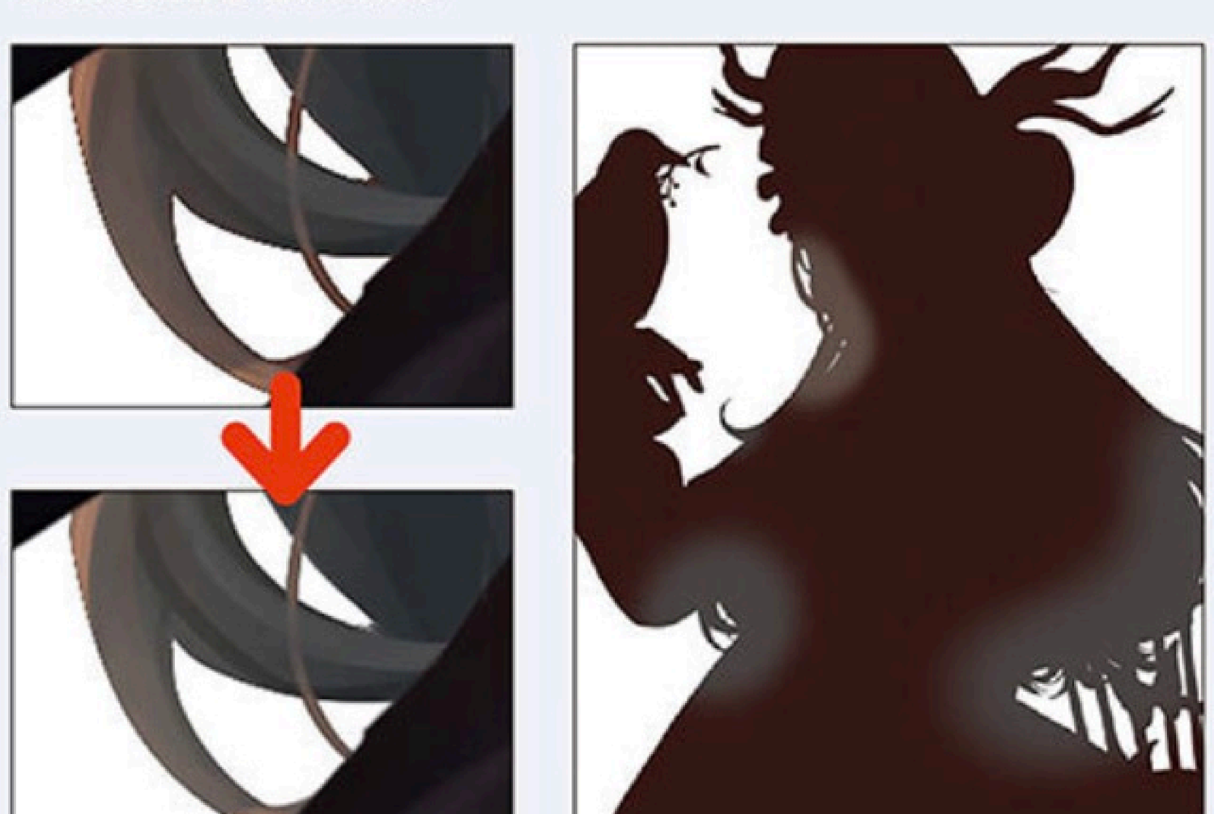



線画から選択範囲を作る

［自動選択］ツールで人物の外側を選択してから［選択範囲］メニュー→［選択範囲を反転］を行います。

TIPS 下地の調整

下地の色がなじまない部分があれば、部分的に別の色を塗って調整します。作例では、下地に塗った茶色が髪の色になじまなかったので、下地の一部に髪の色を塗りました。



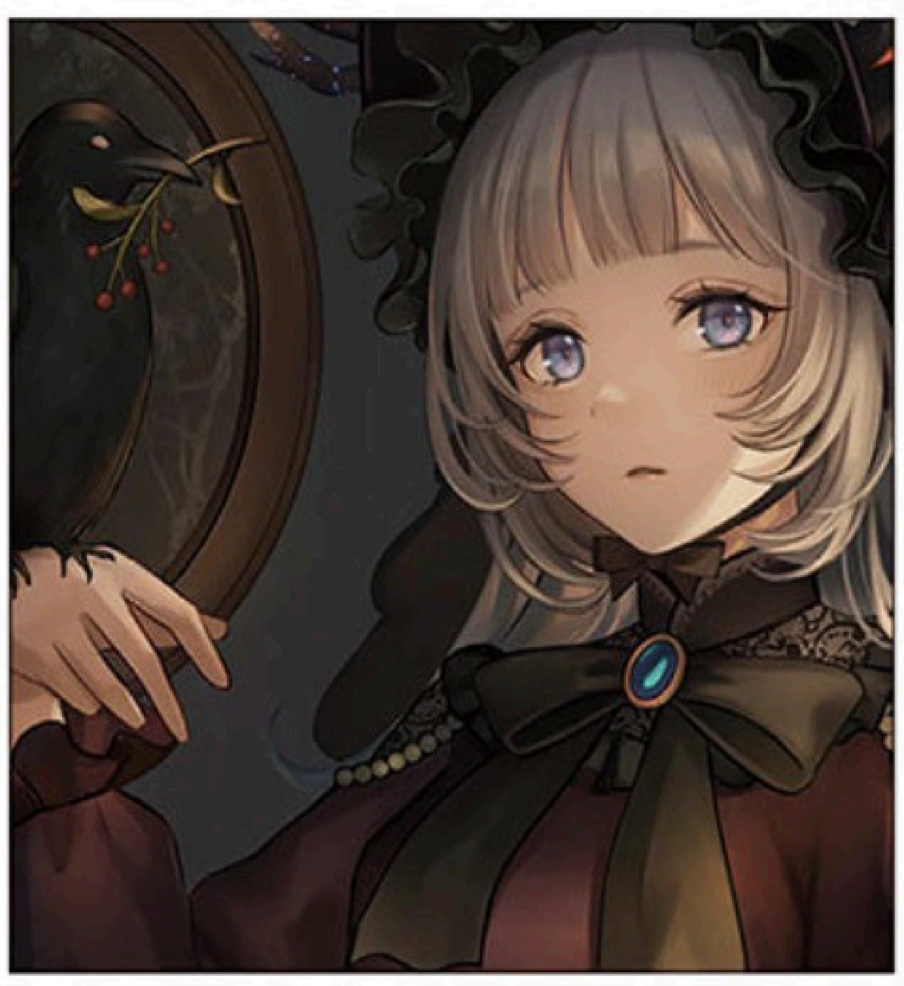
03 塗り残しを見つける

POINT
背景が暗いと塗り残しが見つかりにくい場合があります。

めぐむ

背景に色を入れる

塗り残しを探すときは、後ろにくっきりとした色を置くと見つけやすくなります。

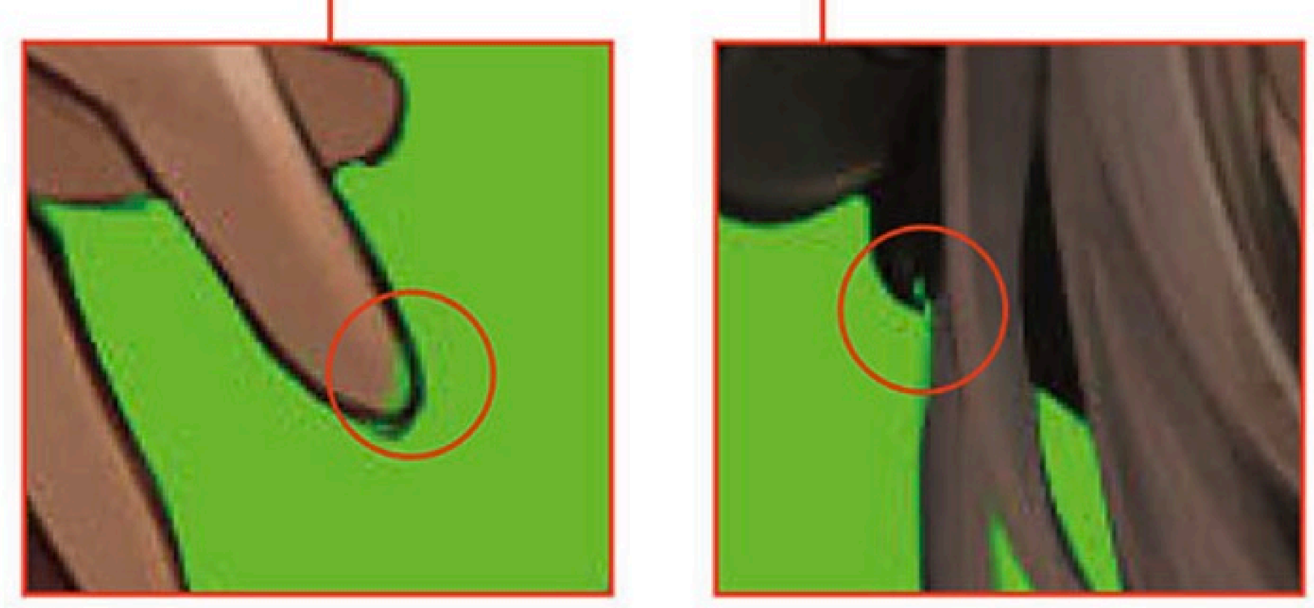




人物を描いたレイヤーの下（かつ背景の上）にべた塗りレイヤーを作成します。



塗り残しが見つかりました。



TIPS 別の色も試してみる

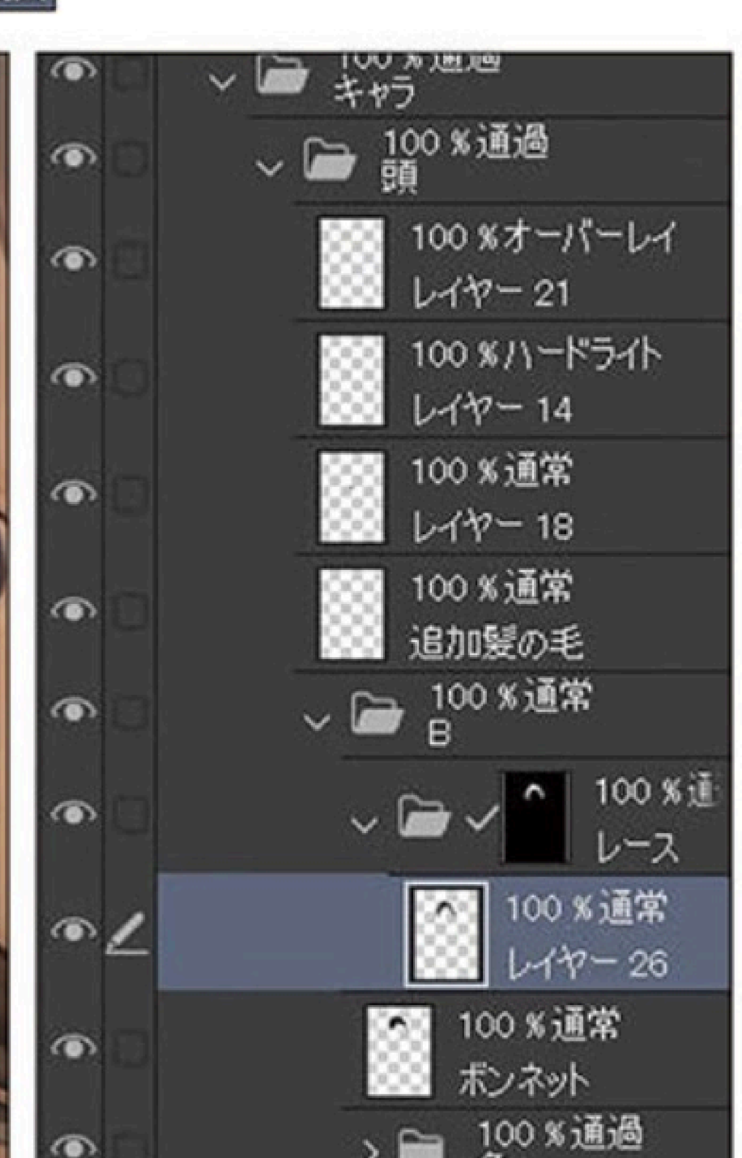
背景に置く色によっては塗り残しを見逃す場合もあるので、別の色を置いて確認してみるのもオススメです。

修正するレイヤーを見つける

塗り残しのあった付近を［操作］ツール→［レイヤー選択］でクリックすると、修正するレイヤーを手早く選択できます。

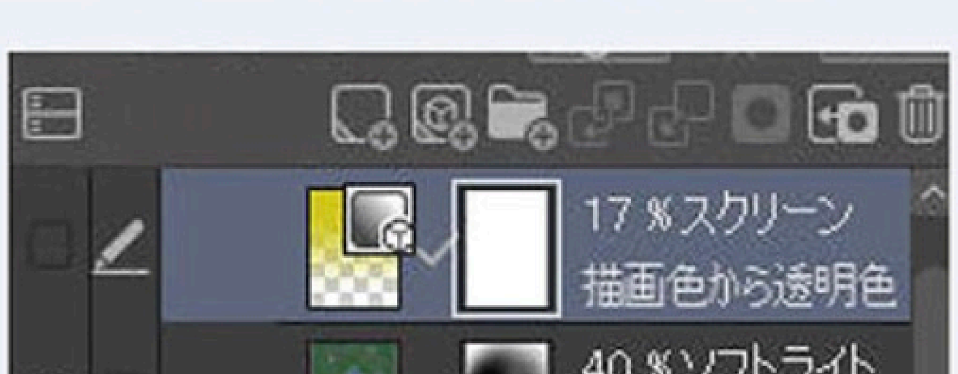






TIPS 選択に失敗するときは

［レイヤー選択］は上のレイヤーの描画部分を優先して選択するため、画面全体にグラデーションを描画したレイヤーなどがあると、そのレイヤーが選択されてしまいます。選択に邪魔なレイヤーは一時的に非表示にするとよいでしょう。



04 ごみを見つける

POINT

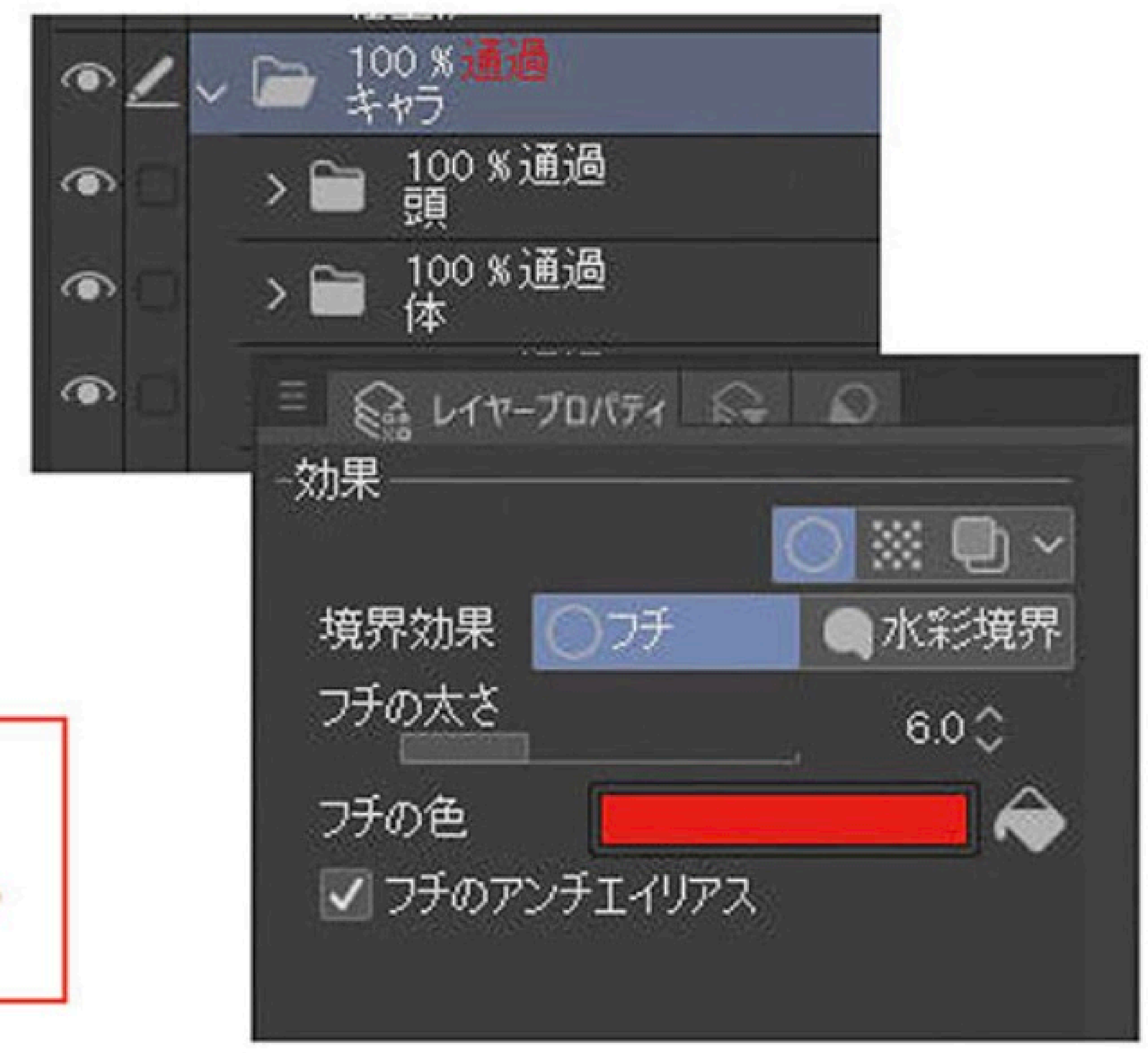
ごみは、[消しゴム]ツールで消してもよいのですが、選択範囲を作成して[消去]するほうが手早く消せる場合があります。



めぐむ

[境界効果]をオンにする

[レイヤープロパティ]パレットの[境界効果]でごみを見つけることができます。ごみを探したいレイヤー（もしくはレイヤーフォルダー）を選択し、[境界効果]をオンにすると、レイヤーの不透明部分にすべてフチがつくため、見逃していたごみが明らかになります。



[レイヤープロパティ]パレット→[境界効果]をオンにし、[フチ]を選択。[フチの色]は赤のような目立つ色にするのがよいでしょう。



ごみを消す

見つけたごみを消します。レイヤーフォルダーが対象の場合[消しゴム]ツールが使えないため、[選択範囲]ツール→[投げなわ選択]で囲み、[編集]メニュー→[消去]（Delete キー）で消します。

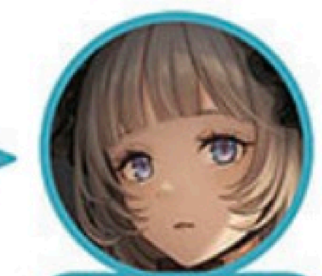




05 グレーのイラストに色をつける

POINT

黒に近い色の上には、[オーバーレイ]レイヤーでは色が乗りにくいので注意します。

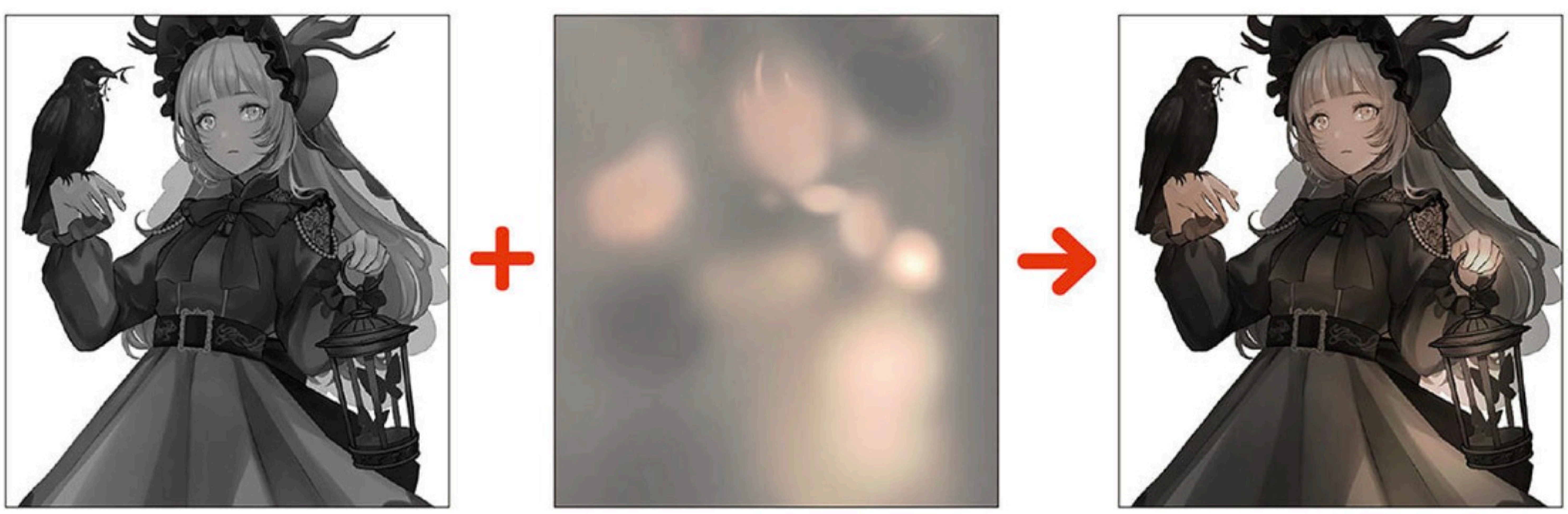


めぐむ

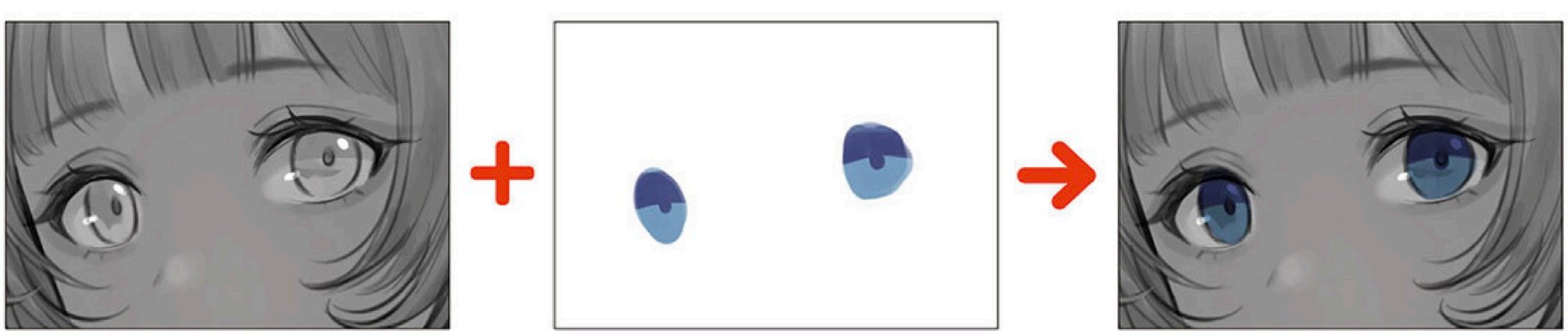
合成モードを設定して色を重ねる

グレーで陰影を描いた画像に、上から色を乗せていく塗り方があります。よく「グリザイユ画法」と呼ばれる手法です。グレーのイラストに色をつけるには、イラストの上に合成モードを[オーバーレイ]などに設定したレイヤーを作成して色を重ねるのが基本の塗り方です。

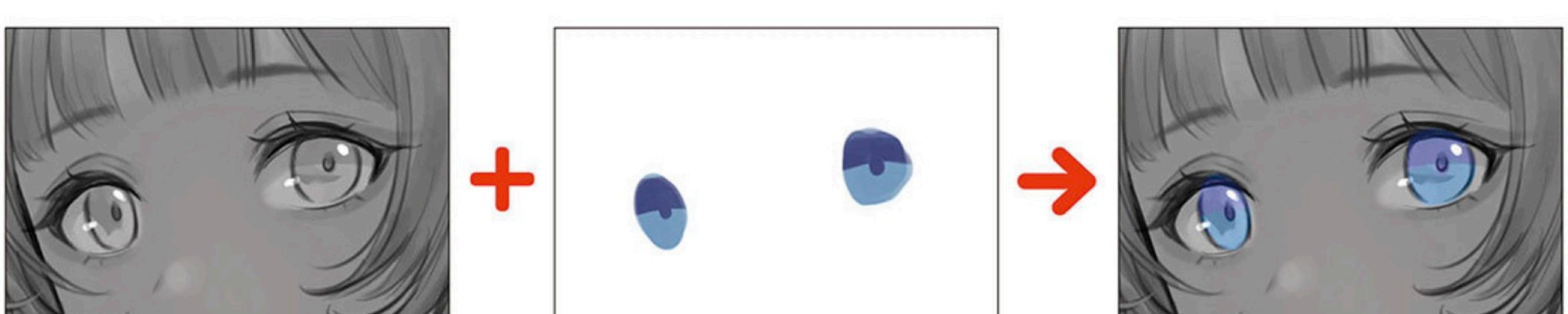
[オーバーレイ] 合成モード[オーバーレイ]は、下のレイヤーの明暗を大きく変えない性質があるため、グレーの画像に色をつけるのに向いています。



[乗算] 合成モード[乗算]は合成した色が暗くなるため、下の色が明るい箇所に使います。濃い色の上に使うと黒っぽくなり色みが出にくくなります。



[カラー] 合成モード[カラー]は下のレイヤーの濃淡を保持して色を重ねます。[カラー]レイヤーは色相が採用され、下のレイヤーは階調が採用される形になります。



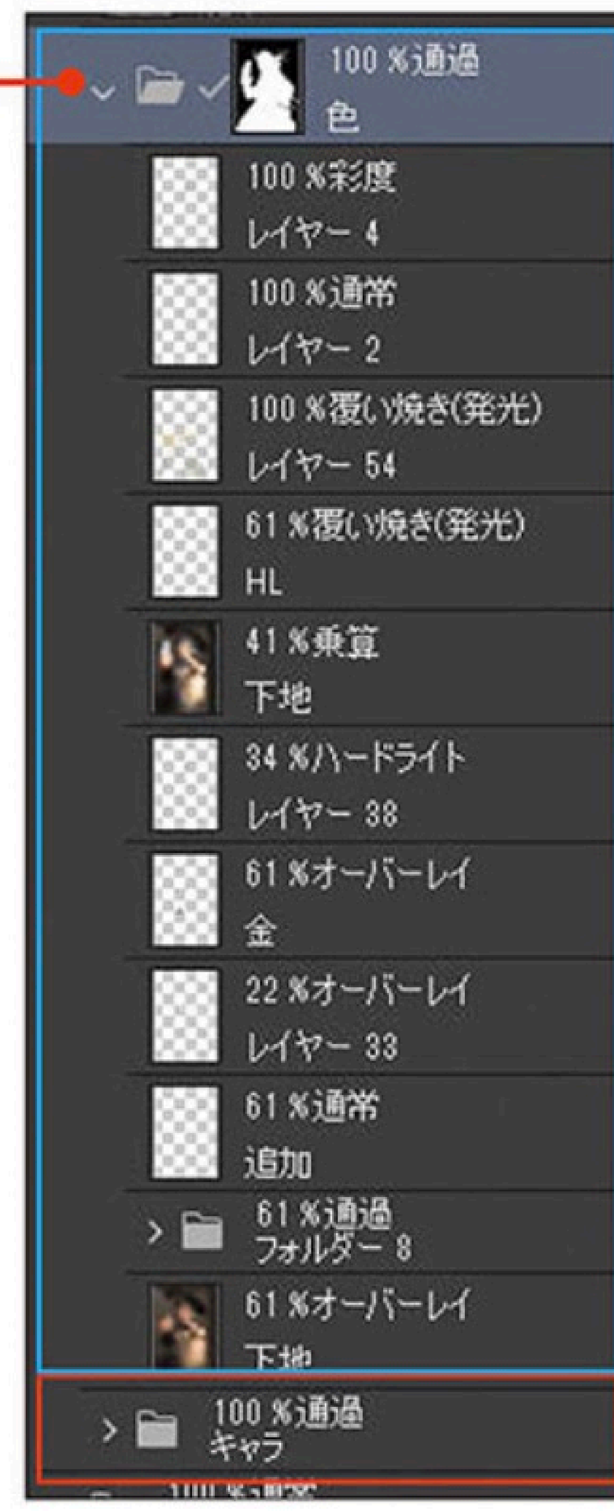
複数のレイヤーで色づけ

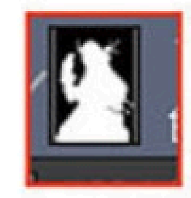
さまざまな効果を使って彩色する場合はレイヤーがいくつも必要になるでしょう。増えたレイヤーはレイヤーフォルダーでまとめておきましょう。

レイヤーフォルダーは［通過］

色をつけるレイヤーフォルダーは、合成モードを［通過］にして中のレイヤーの［オーバーレイ］などの設定を、フォルダーの外にあるグレーで塗ったレイヤーにも適用するようにします。







レイヤーマスクではみ出し防止

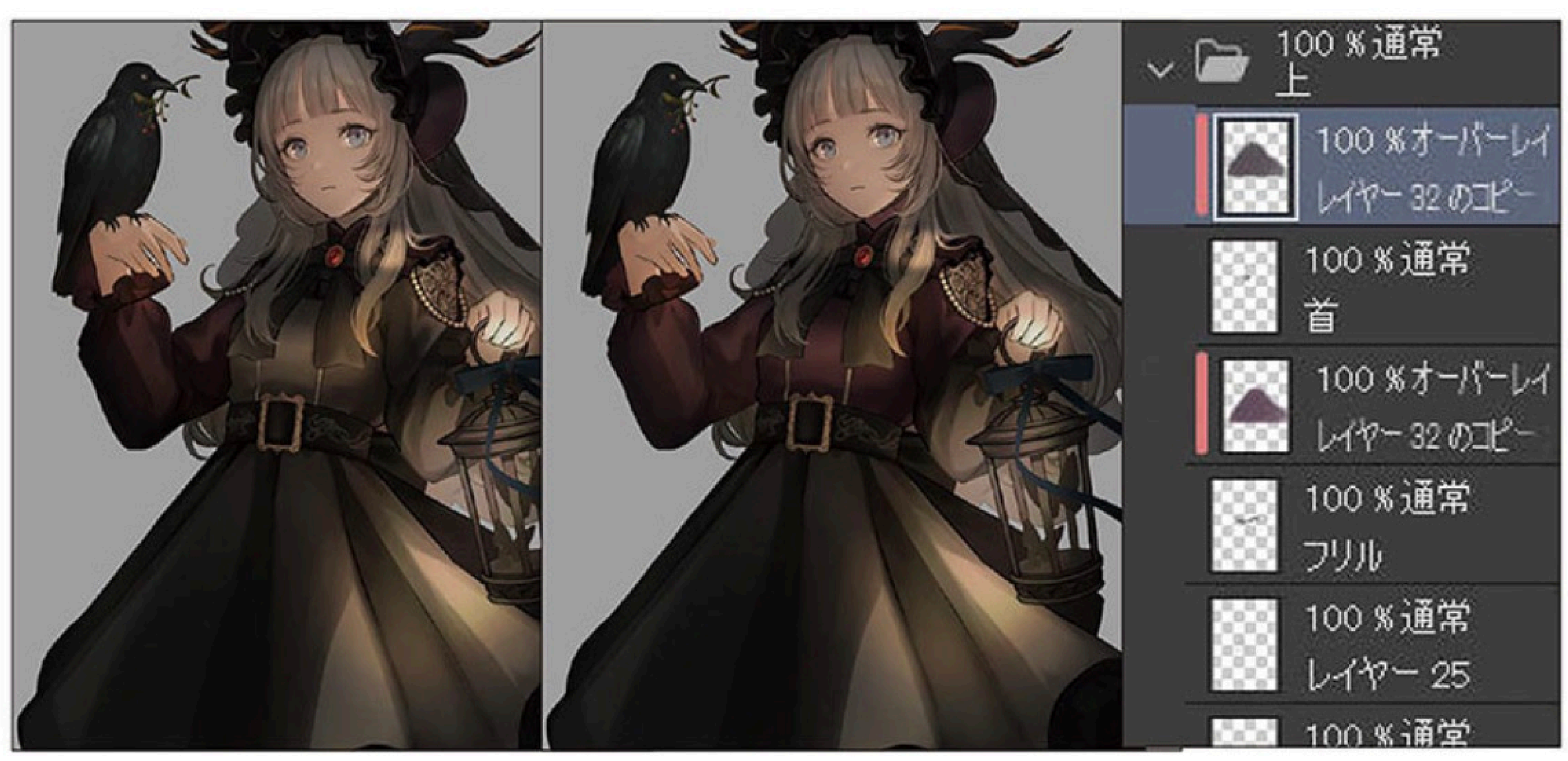
キャラクターの形でレイヤーマスクを作成してはみ出しを防止しています。



グレーで塗ったレイヤーを格納したレイヤーフォルダーです。

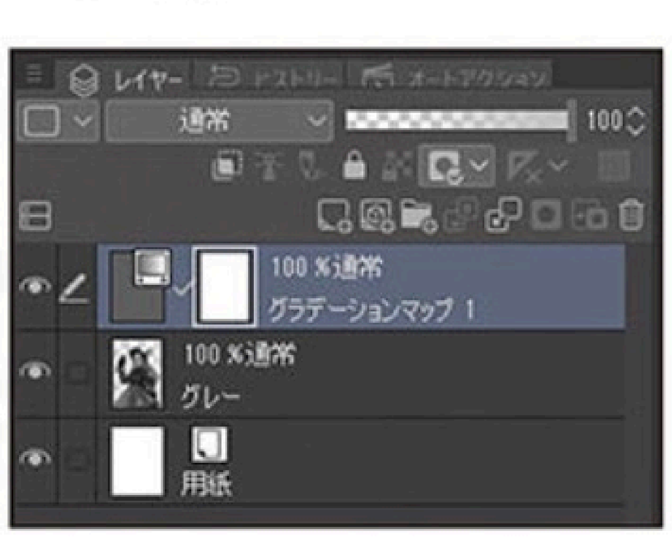
クリッピングではみ出し防止

［オーバーレイ］で彩色したレイヤーを複製して、各パーツの上に置き［下のレイヤーでクリッピング］してパーツごとに仕上げていく方法もあります。



グラデーションマップで色づけ

グレーの画像の上にグラデーションマップの色調補正レイヤーを作成すると、簡易的に色をつけることができます。







グラデーションマップは［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［グラデーションマップ］で作成できます。左の例では［グラデーションセット］→［空］→［夕焼け（金色）］を選択しています。

06 境界効果で作画を楽にする

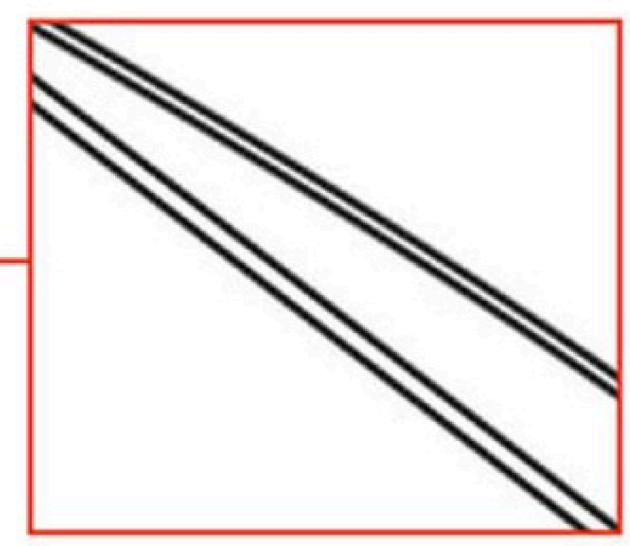
POINT
［境界効果］を使う場合、［フチの太さ］は周りの線画の太さに合わせます。

和音

1ストロークで針金を描く

針金や紐などの細いものは［境界効果］を使って楽に描くことができます。ほかの線画とはレイヤーを分けて［ツールプロパティ］パレットで［境界効果］をオン、［フチ］を選択して描きます。描画色は薄い色か白、［フチの色］は濃い色にして描きます。





傘の骨
［境界効果］を使うと１ストロークで描けます。

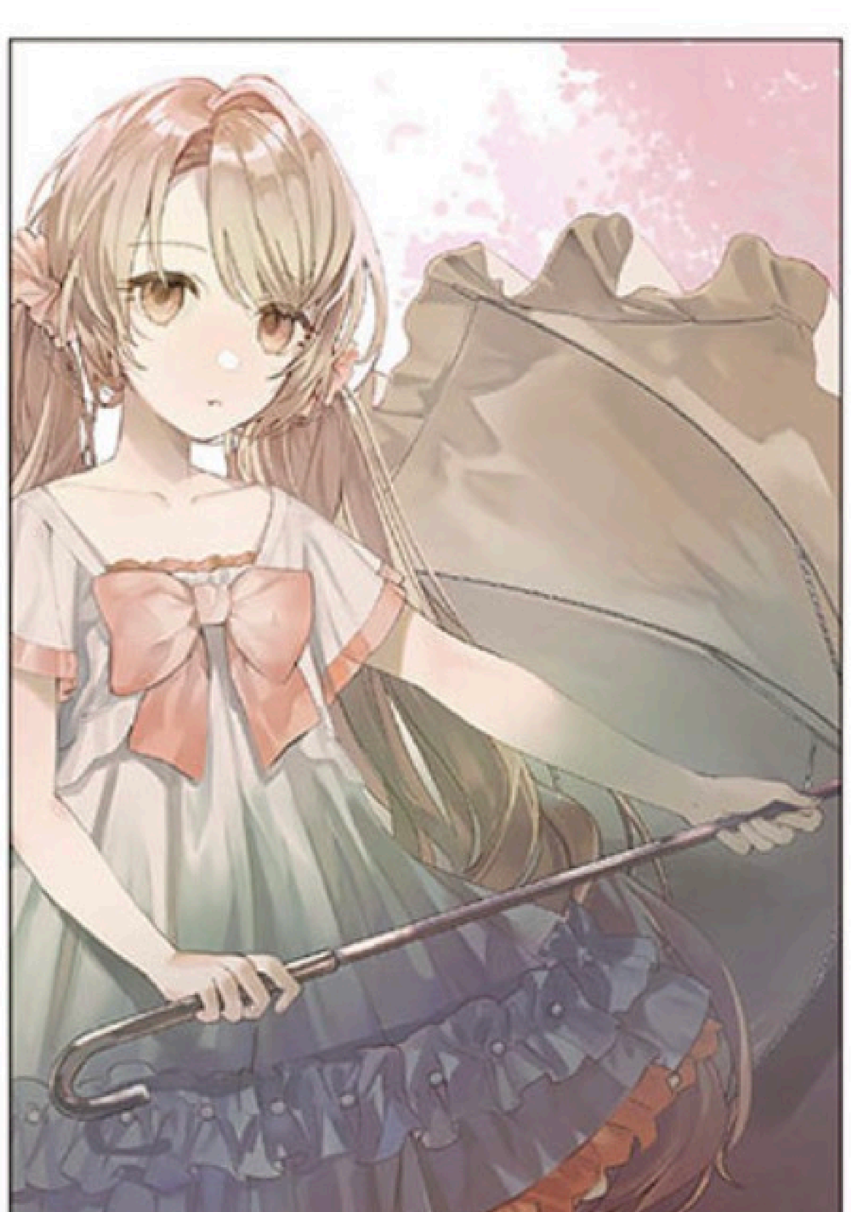


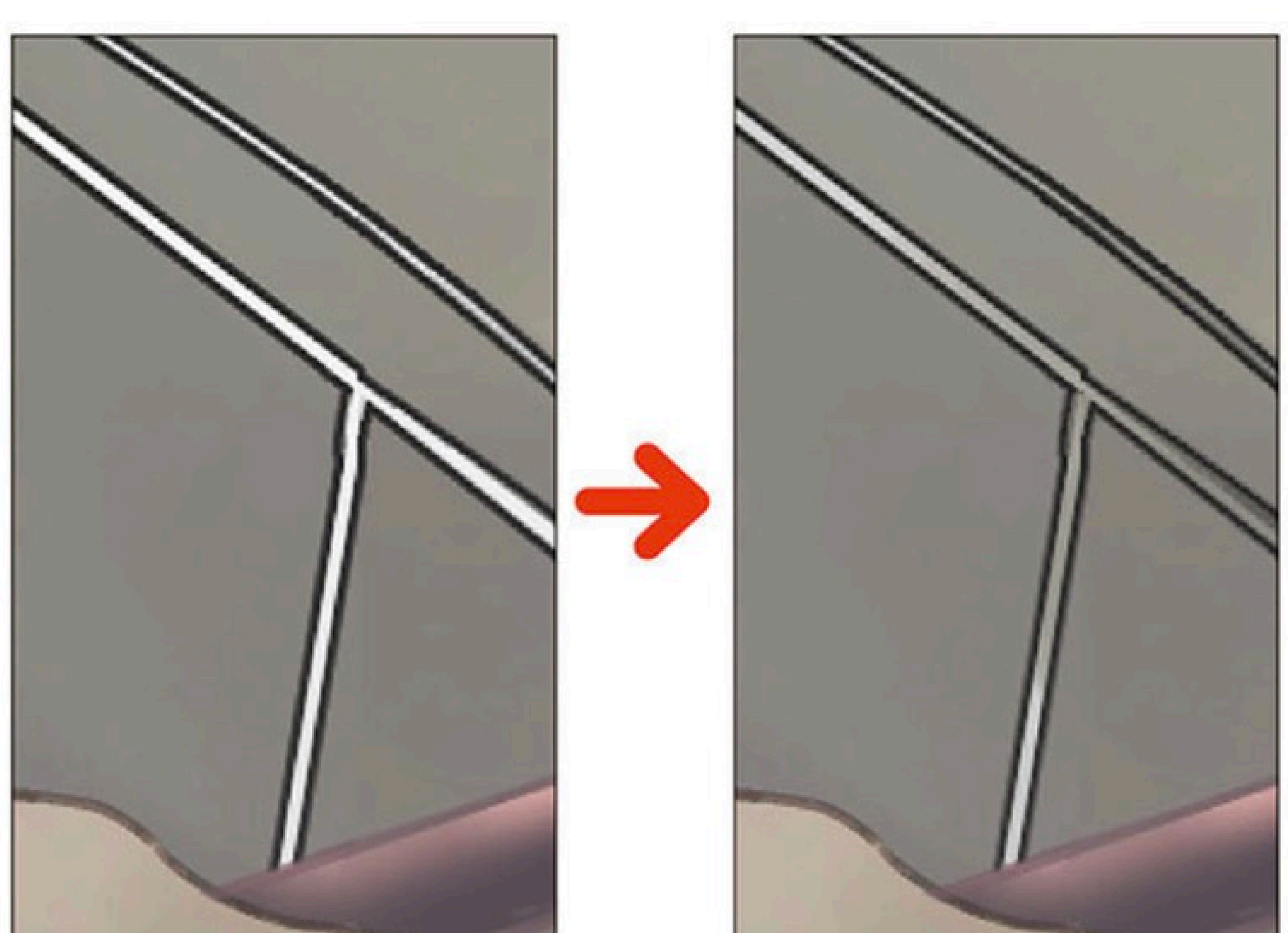
フチの太さは２px で描画しています。

描画色	フチの色
R=255	R=36
G=255	G=36
B=255	B=36

［境界効果］オンの状態で加筆

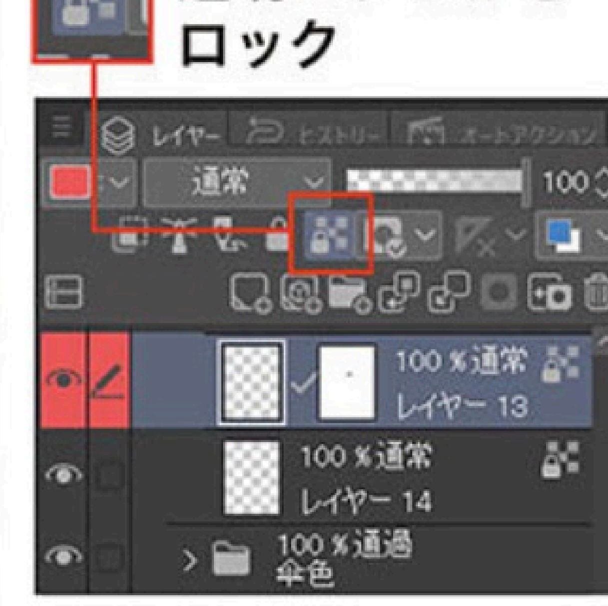
［境界効果］をオンにしたレイヤーに影などを塗りたい場合、［透明ピクセルをロック］して描画するとフチを残しながら塗りを加えることが可能です。
［下のレイヤーでクリッピング］したレイヤーで上から描画するとはみ出さずに加筆できますが、フチが塗りでつぶれるので注意が必要です。





ぼんやりした影を［透明ピクセルをロック］して塗っています。フチの色を変えたくないときは［透明ピクセルをロック］で加筆します。

透明ピクセルをロック



07 線画を塗りになじませる（色トレス）

POINT

服のしわや髪の毛は塗った色よりほんの少し濃い程度の色にして、目立たせないように気を付けています。



和音

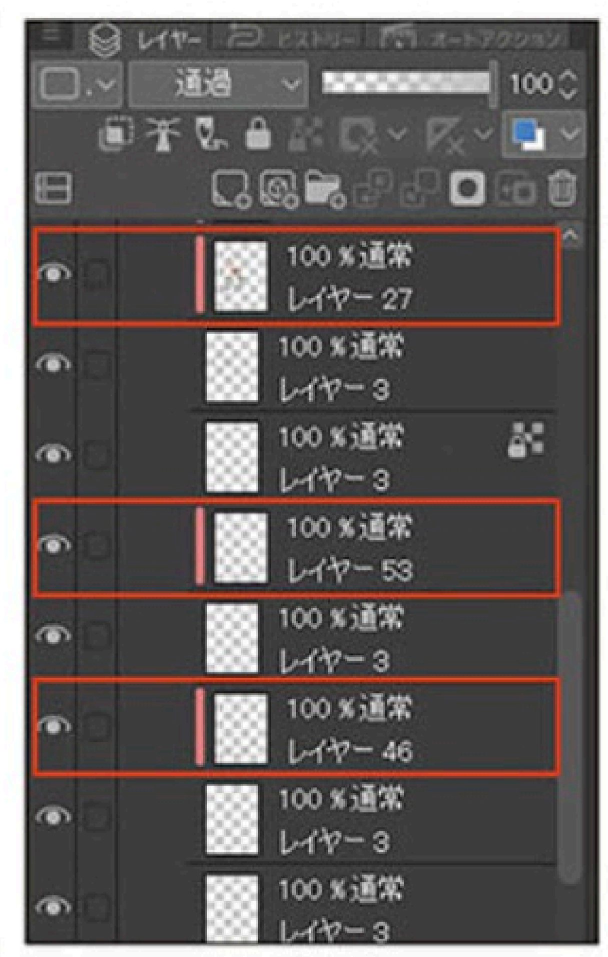
線の色を部分的に変える

黒や濃い茶色で描かれた線画を、周りの塗りに合わせて色を部分的に変えることで、イラストの印象が柔らかくなります。線画の上に新規レイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング]した状態で色を入れる方法だと、線画のレイヤーを編集せずに色を変えることができるため、やり直しがきいてオススメです。

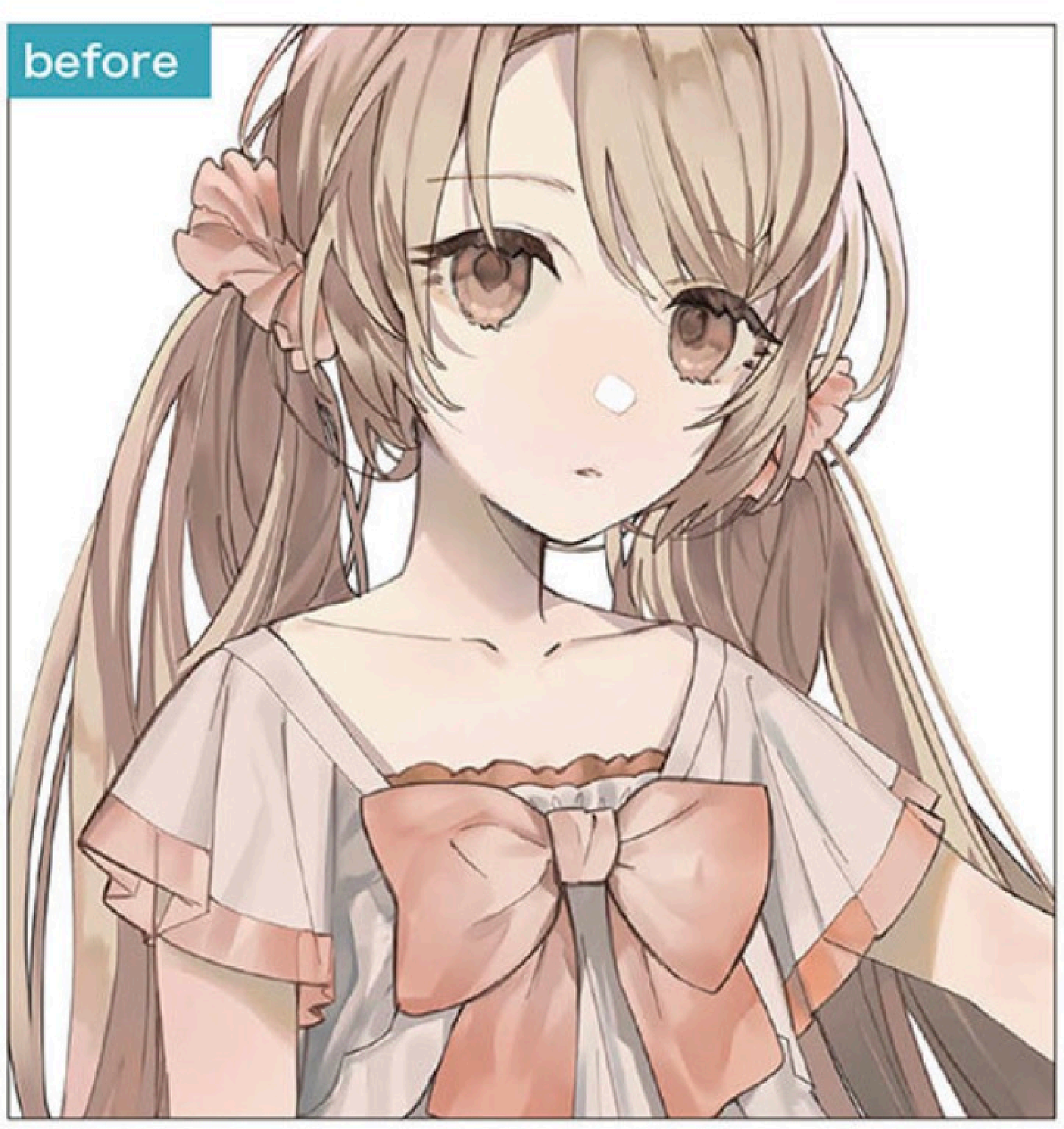
光が当たっているところは鮮やかで明るい色を使います。

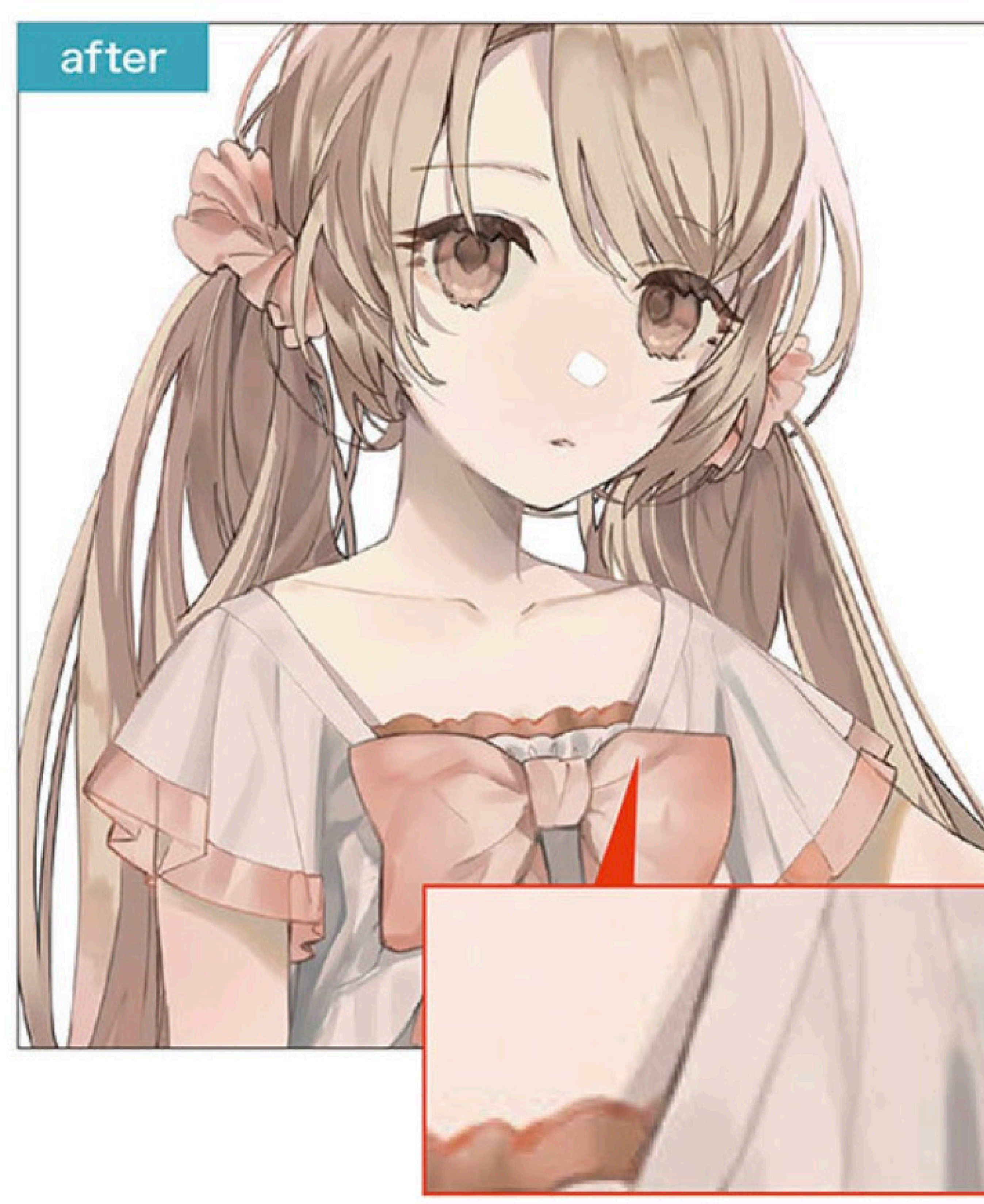
描画色は、淡い色を使います。





線画を複数のレイヤーで描いている場合は、それぞれのレイヤーの上に新規レイヤーを作成して[下のレイヤーでクリッピング]します。

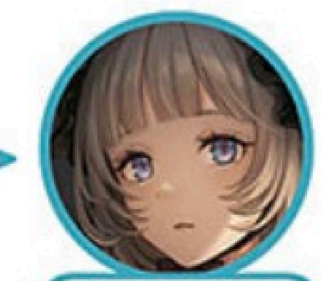




線の色を変えたことで、周りの色となじむ色になりました。

08 色収差で色みに変化を加える

POINT
顔のあたりを加工すると表情に影響が出ることがあるので注意します。


めぐむ

色収差とは

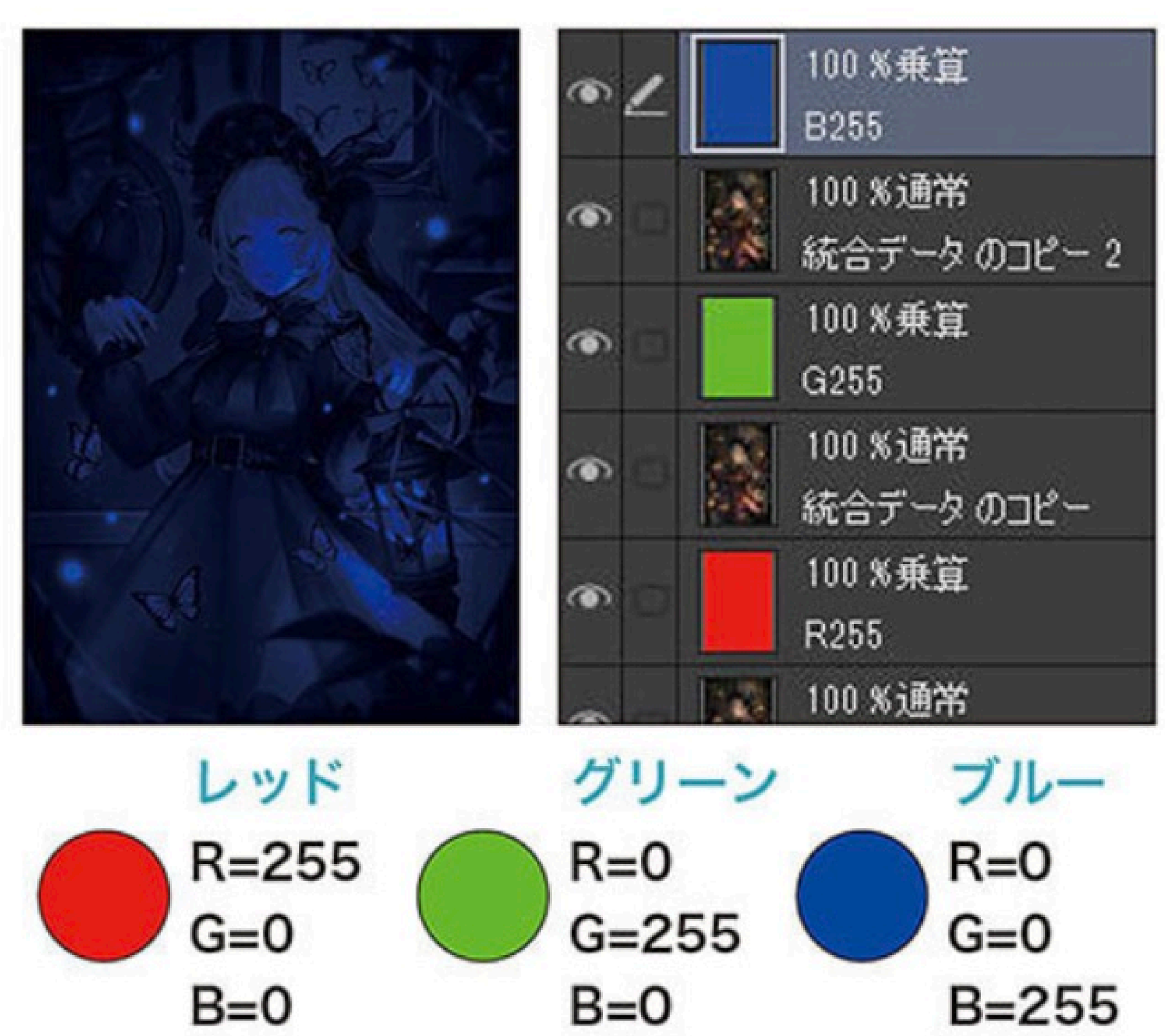
色収差とは、カメラなどのレンズで色のずれやにじみが起こることをいいます。色収差のように色がずれた加工を加えることにより、独特の効果を出すことができます。


加工前　加工後

色収差の手順



❶彩色が終わったイラストで、［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］を選択して統合レイヤーを作り、さらにそのレイヤーを複製して３つにします。



❷レッド、グリーン、ブルーに塗りつぶしたレイヤーを作り、合成モードを［乗算］にします。❶で作成したそれぞれのレイヤーの上に配置します。



❸レッド、グリーン、ブルーのレイヤーを［レイヤー］メニュー→［下のレイヤーと結合］でそれぞれ結合します。





❹上の２つのレイヤーの合成モードを［スクリーン］にします。



❺上の２つのレイヤーを［拡大・縮小・回転］（Ctrl+T）で拡大します。［ツールプロパティ］パレットで［拡大率］を101%にします。



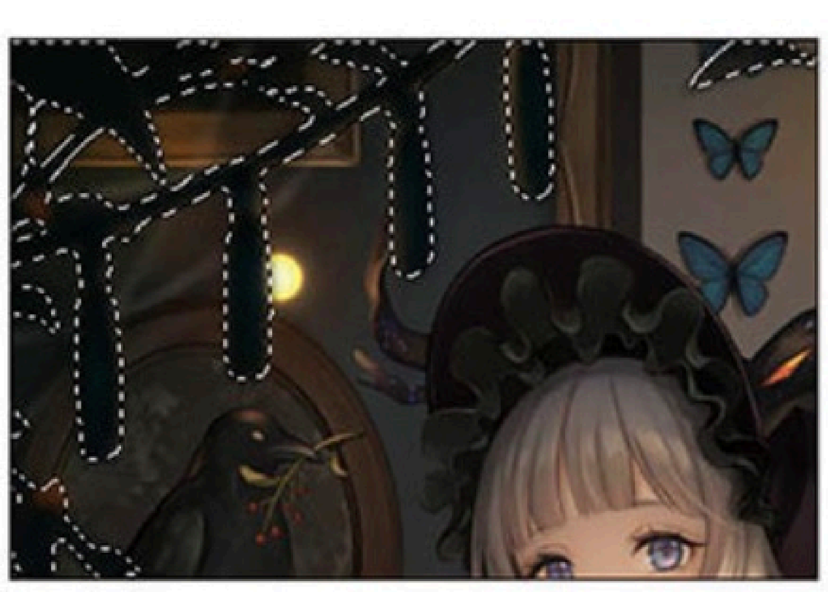
❻［拡大・縮小・回転］で編集中に＋をドラッグして動かすと、変形の中心を決められます。中心にした部分は色のずれが小さくなります。ここでは顔のあたりにして顔付近の色収差を抑えています。

❼上の２つのレイヤーをそれぞれ［レイヤー移動］ツールで動かして、ほんの少しずらします。これで色収差は完了です。

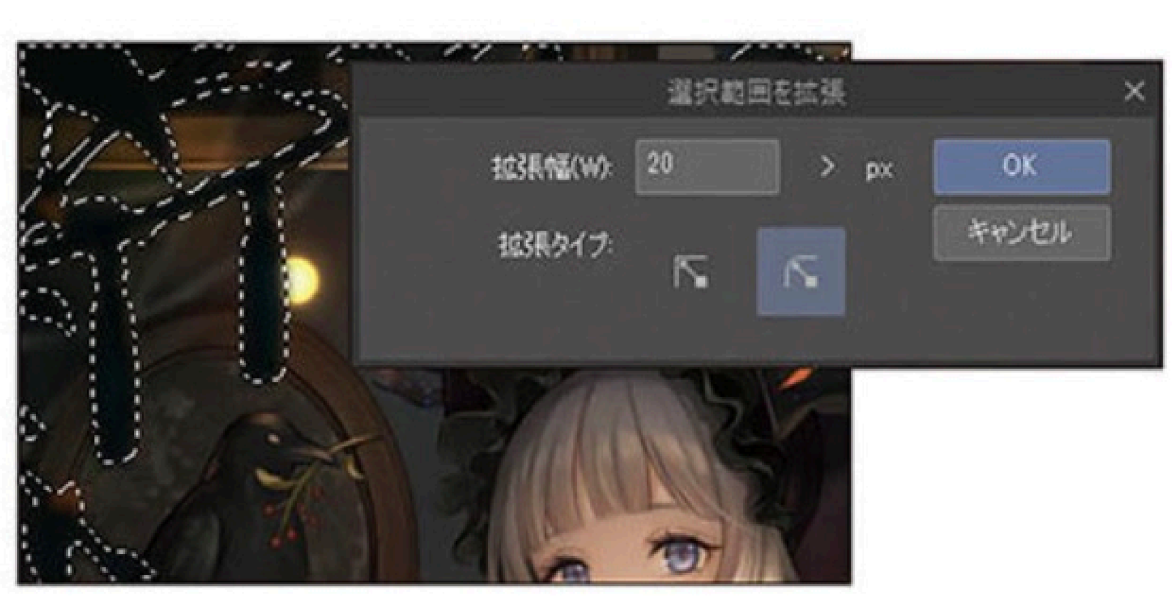


部分的な色収差

レイヤーマスクで効果範囲を限定することで、一部分だけに色収差をかけてみます。



❶色収差をかけたい部分の選択範囲を作成します。手前の植物の描画部分を選択範囲にします。



❷ずれた色の部分が選択範囲に含まれるように［選択範囲］メニュー→［選択範囲を拡張］で拡張します（ここでは20px）。

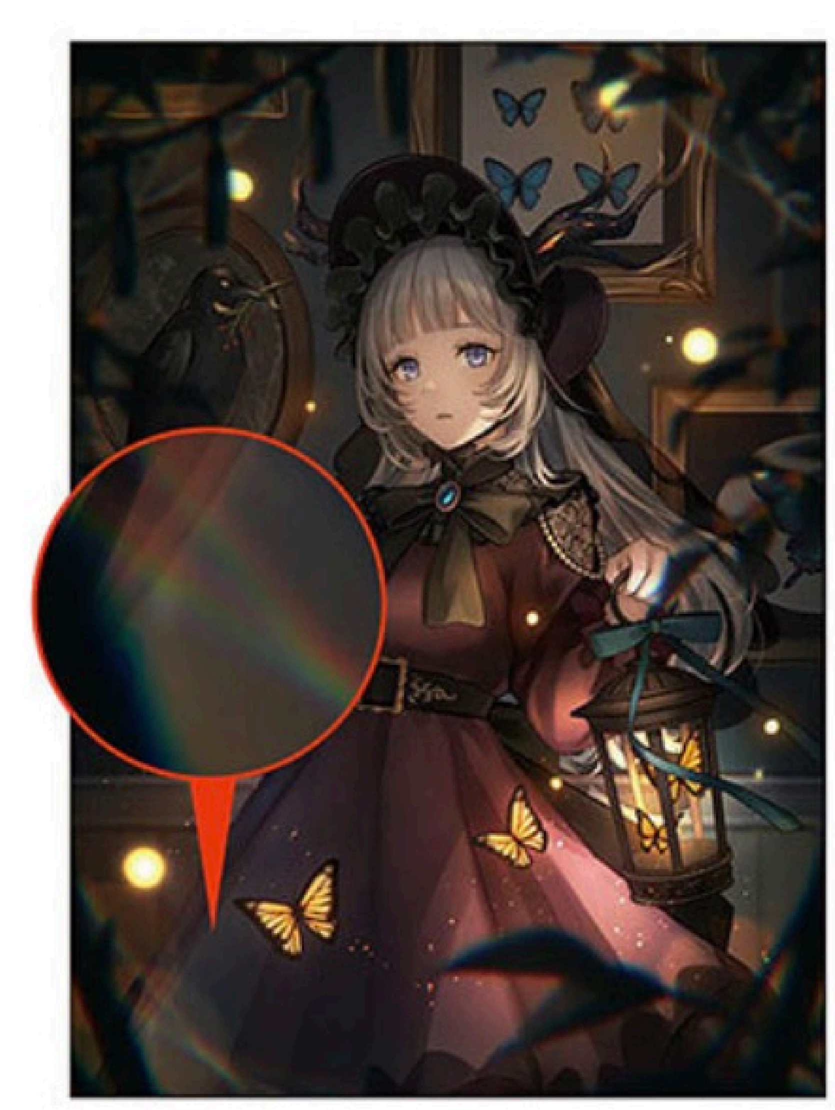
レイヤーマスクを作成



❸色収差の加工を行ったレイヤーを選択し［レイヤーマスクを作成］をオンにします。



❹［選択範囲］メニュー→［再選択］で❷と同じ選択範囲を作成し、残りの色収差のレイヤーにも［レイヤーマスクを作成］でレイヤーマスクを作ります。



❺色収差レイヤーの手前の植物だけ表示されました。

09 ピントを合わせたフォーカス効果

POINT

要素が多くなると画面が見づらくなりがちです。フォーカス効果は、見せたいポイントを強調し、画面をすっきり見せるのに使えるテクニックです。



めぐむ

手前をぼかす

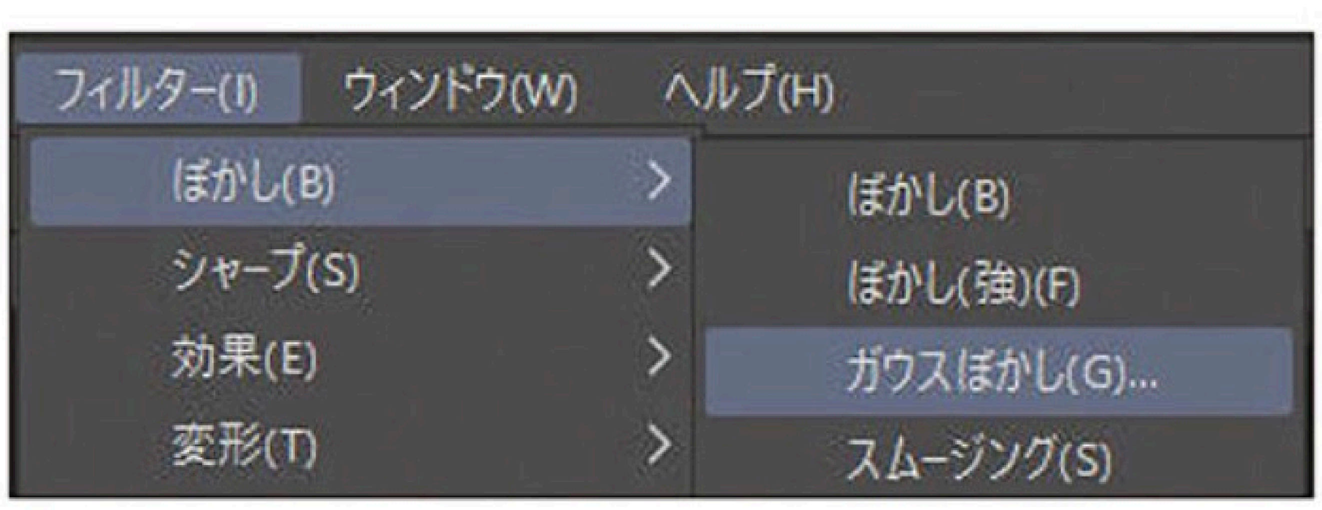
被写体にピントを合わせた写真のように、前景や目立たせたくないモチーフをぼかすと、メインのモチーフを引き立たせることができます。

［フィルター］メニューにある［ガウスぼかし］を使いますが、フィルターは複数のレイヤーに対して一度に使うことができないため、対象になるレイヤーを結合します。

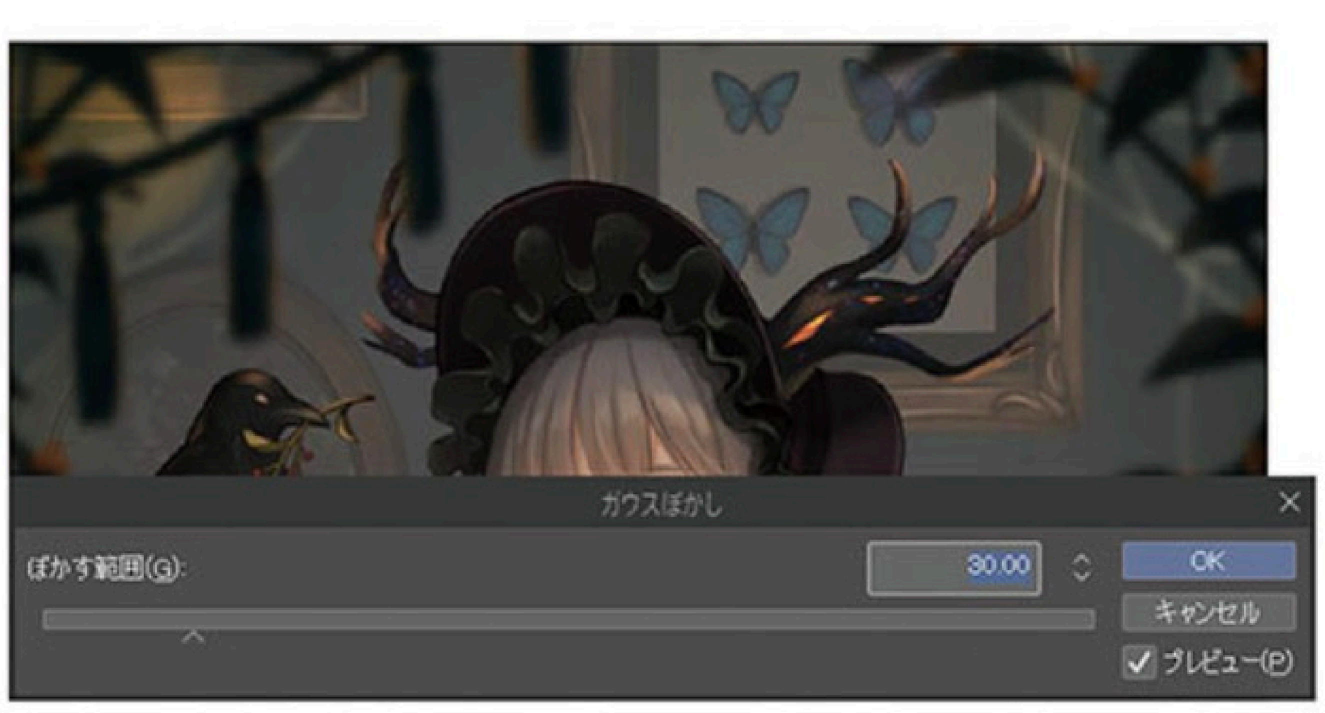
❶手前の植物をぼかして人物を引き立たせます。植物を描いたレイヤーをすべてレイヤーフォルダーにまとめ、［レイヤー］メニュー→［レイヤーを複製］の後、［レイヤー］メニュー→［選択中のレイヤーを結合］で結合します。





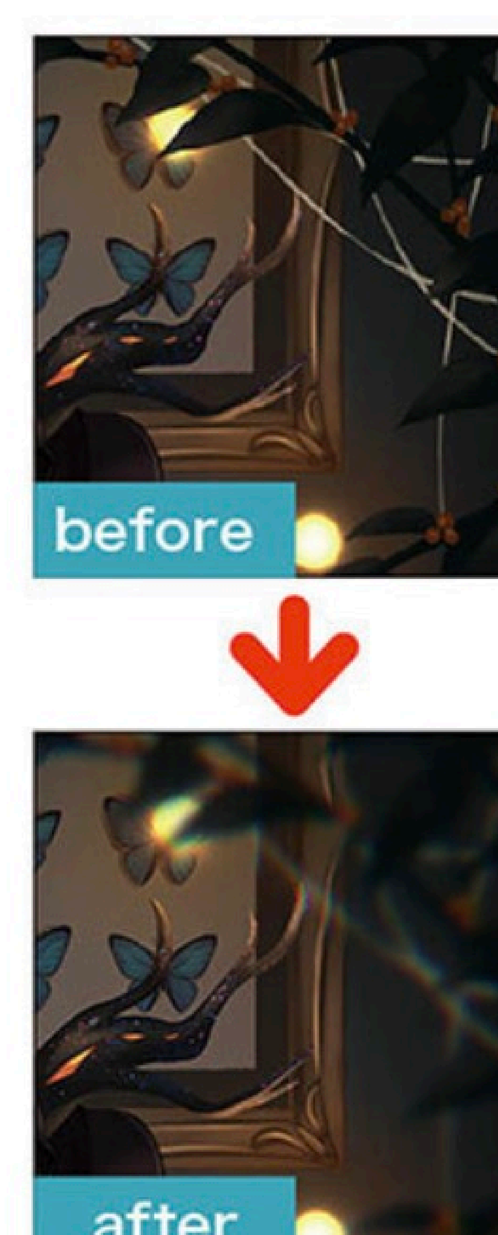


❷結合されたレイヤーを［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。



❸［ぼかす範囲］を調整します。ここでは30にしています。画像のサイズや好みによって適正値は変わるので［プレビュー］にチェックを入れて画面を見ながら調整するとよいでしょう。





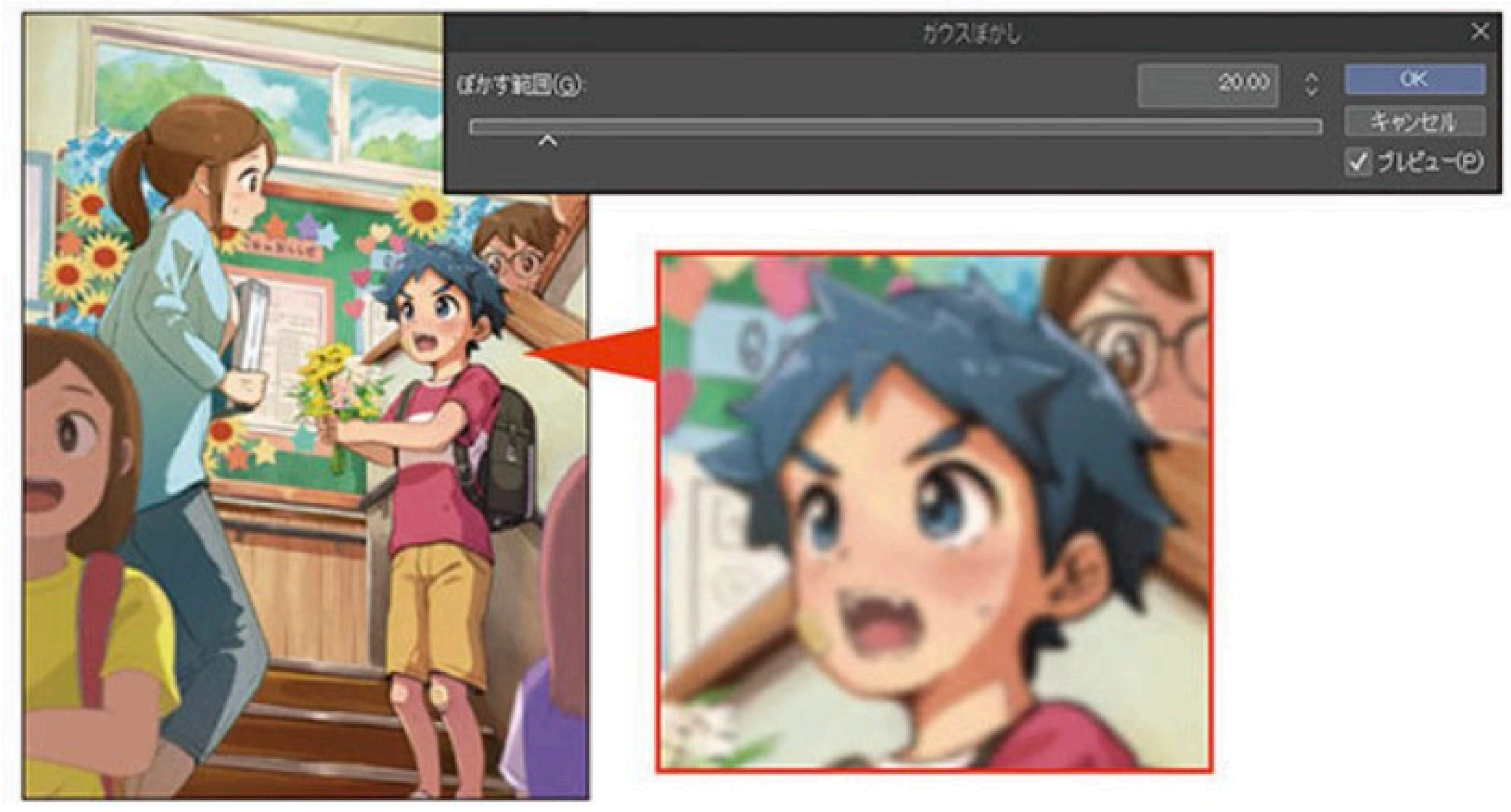
❹完了です。手前の植物には焦点が合わずぼけたような表現になりました。

一部分にピントを合わせる

次に全体をぼかしてから、ピントを合わせたい箇所のぼけを除いていく加工の方法を紹介します。



❶まず加工するためのレイヤーを作ります。[表示レイヤーのコピーを結合]で結合されたレイヤーを作り、レイヤー名を「ぼけ」にしました。



❷結合された❶のレイヤーを[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]でぼかします。ここでは[ぼかす範囲]を20にしました。



❸[消しゴム]ツール→[軟らかめ]でピントを合わせたい(ぼかしたくない)箇所を消します。



❹レイヤー不透明度を下げてぼけ具合を調整します。これで完了です。

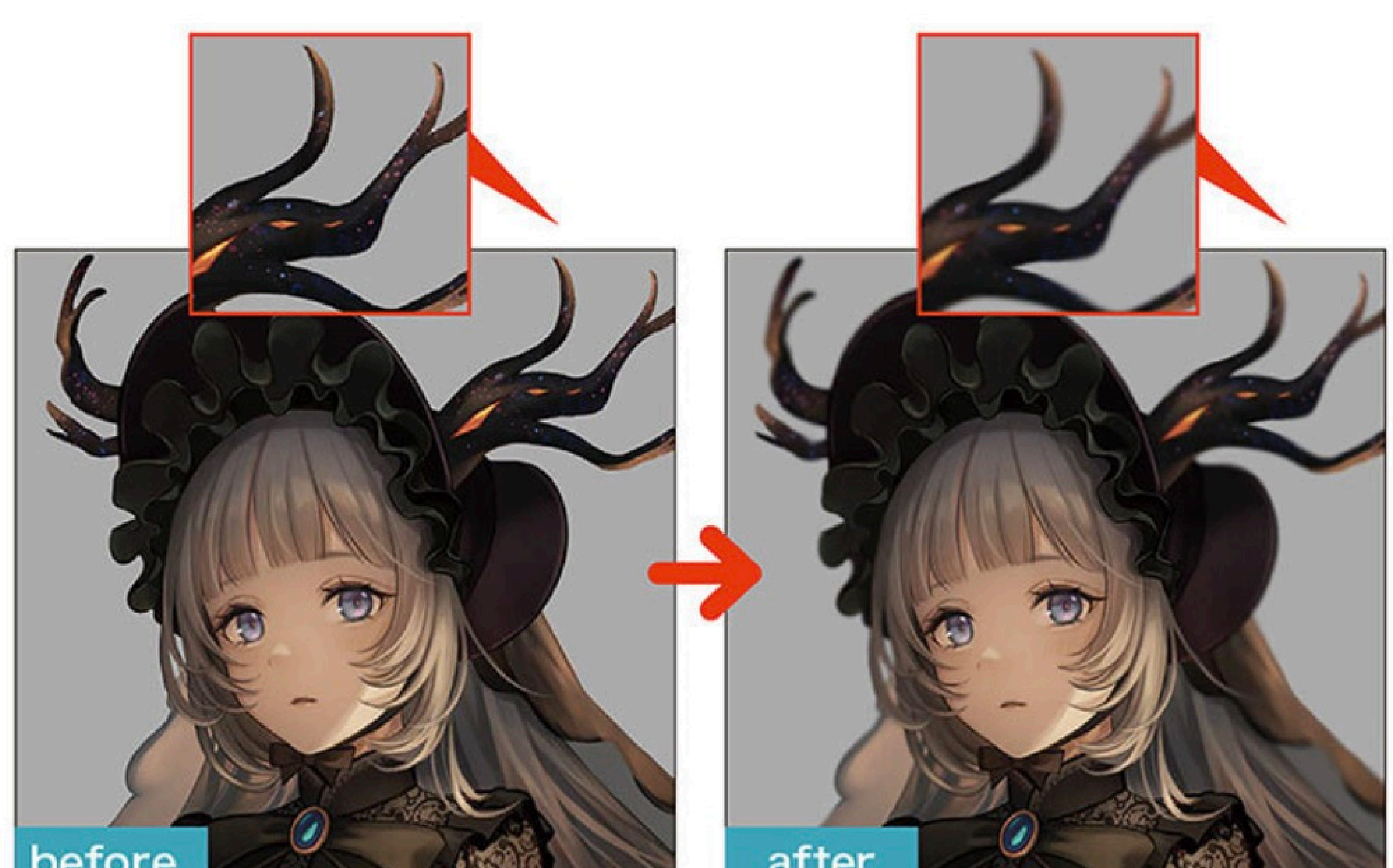
一部分だけぼかす

一部分だけぼかしたいときは、[色混ぜ]ツール→[ぼかし]を使うと便利です。



[ぼかし]の設定

[ぼかし]サブツール選択時の[ツールプロパティ]パレットで、[にじむ強さ]を[固有値]にします。ここでは3.0に設定しました。



10 水彩テクスチャを作る

POINT

筆圧に強弱をつけて濃淡のある塗りにすることで、水彩絵の具の雰囲気を出します。

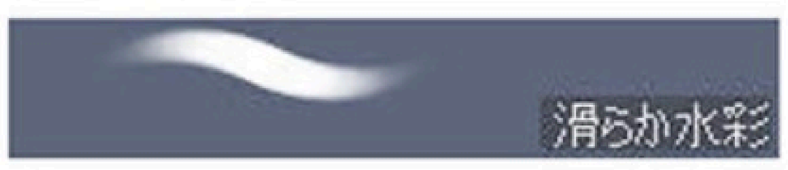


じろー

水彩系ツールで作る水彩テクスチャ

水彩系のツールと用紙テクスチャでオリジナルの水彩テクスチャを作成できます。

水彩系のツール　にじみの表現ができるブラシを使います。今回は下記のサブツールを使います。



[滑らか水彩]

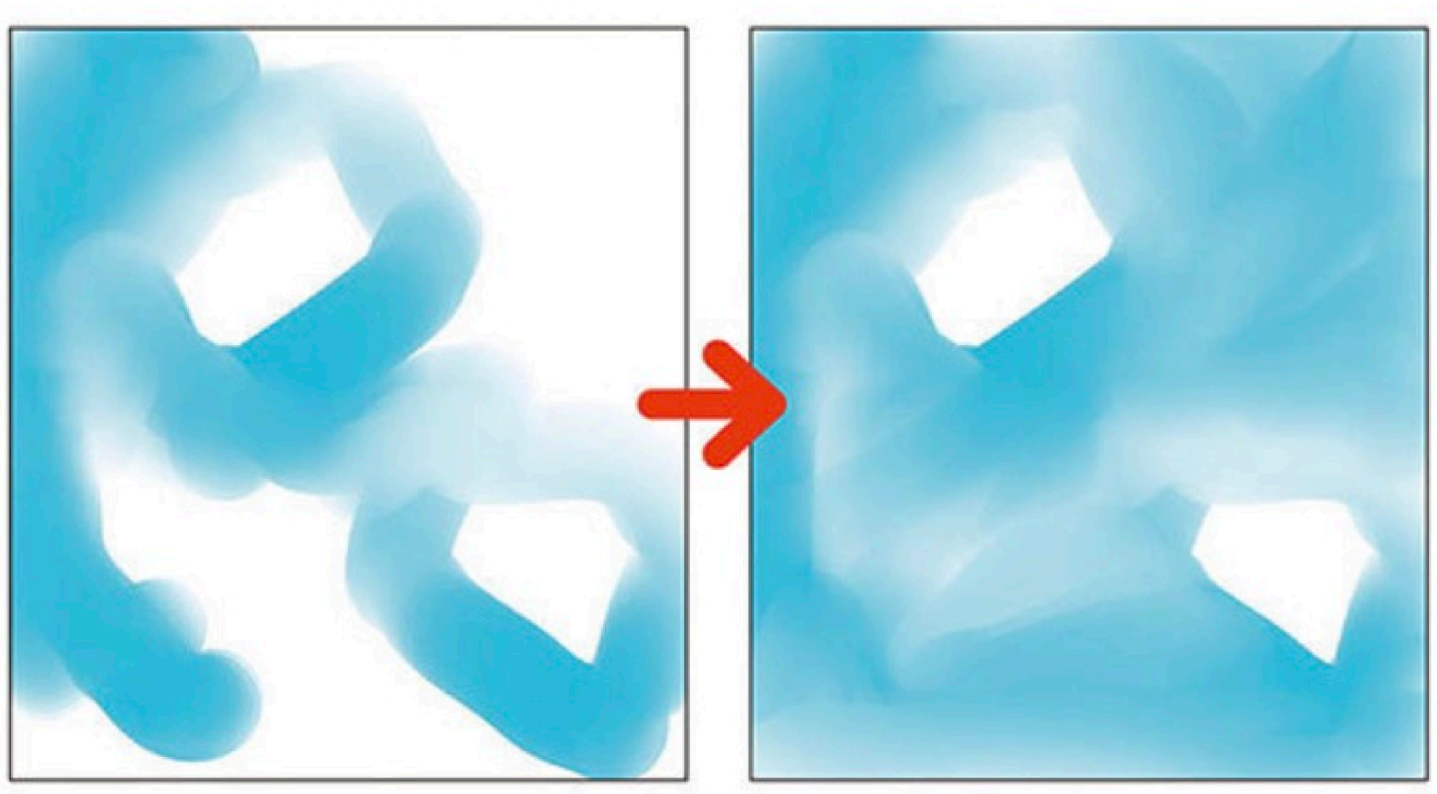
※ Ver.1.10.9 以前の初期サブツールです。以前のサブツールは ASSETS でダウンロードできます（詳しくは→ P.198）。



[スプラッシュ水彩]



[質感残しなじませ]



R=7
G=195
B=233

描画色は鮮やかな色を使います。今回は水色にします。

❶ [滑らか水彩] で白い部分を残しながら画面全体を塗っていきます。



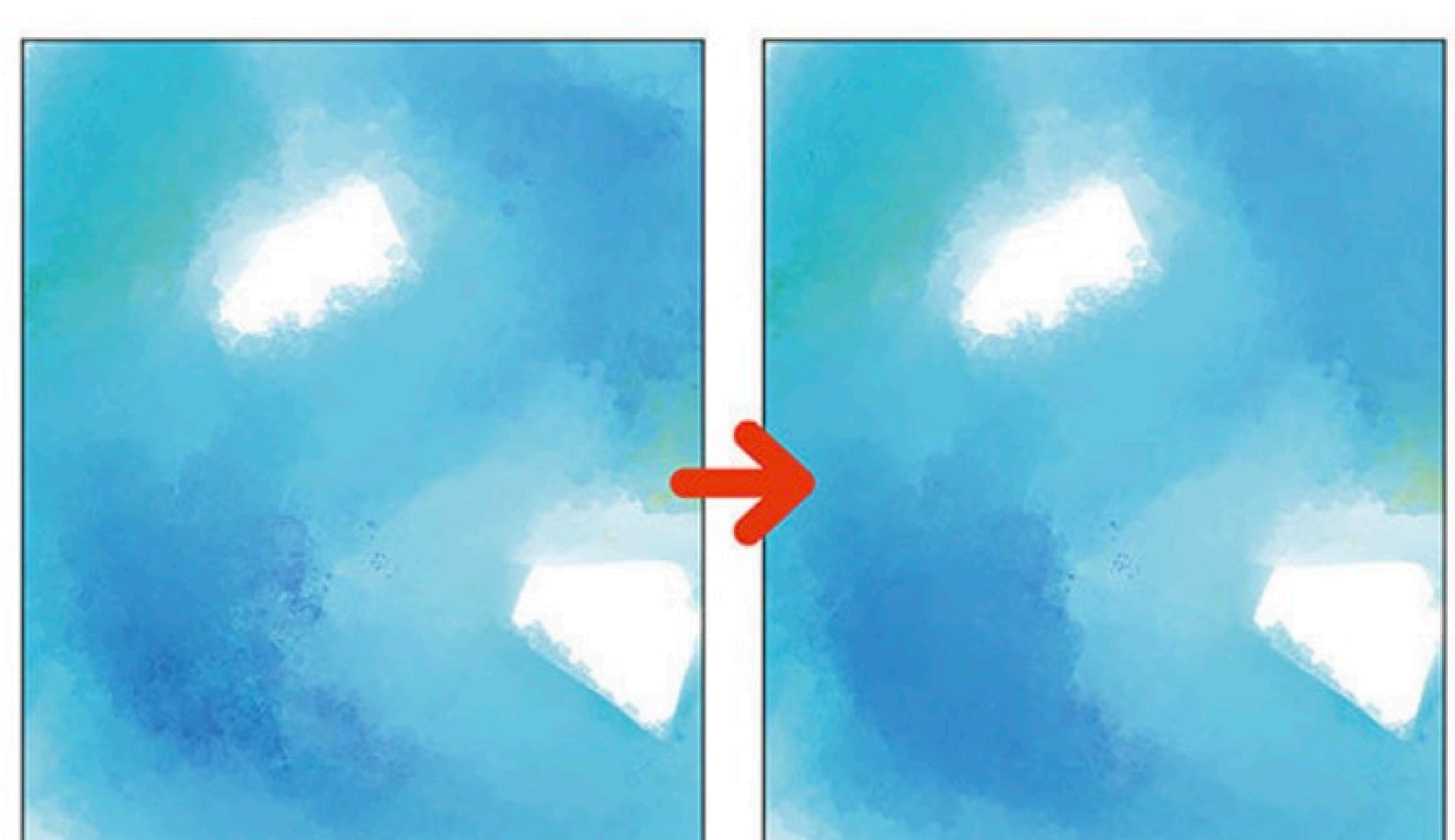
❷ [質感残しなじませ] でにじませるようになじませます。



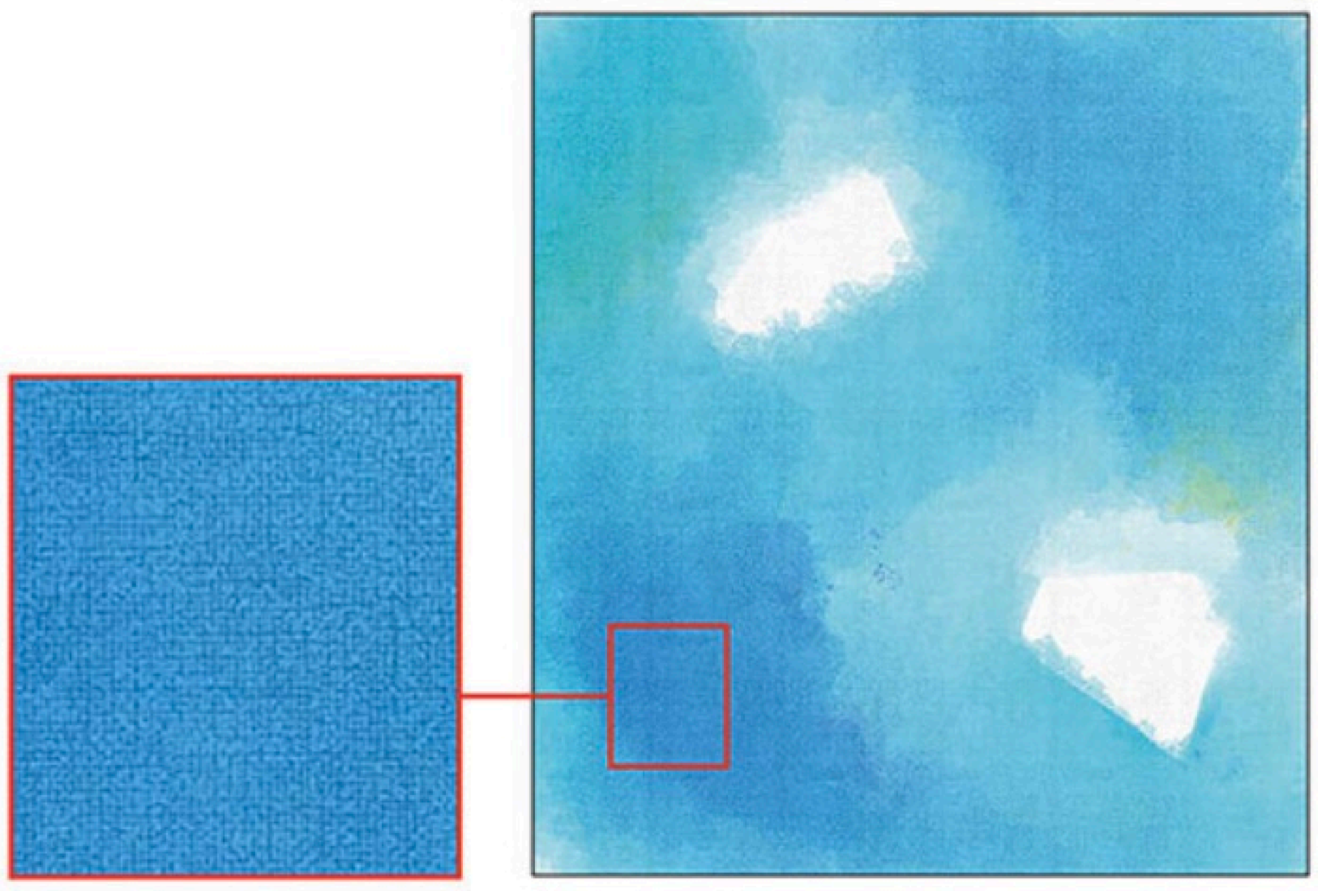
R=22
G=121
B=223

R=255
G=238
B=148

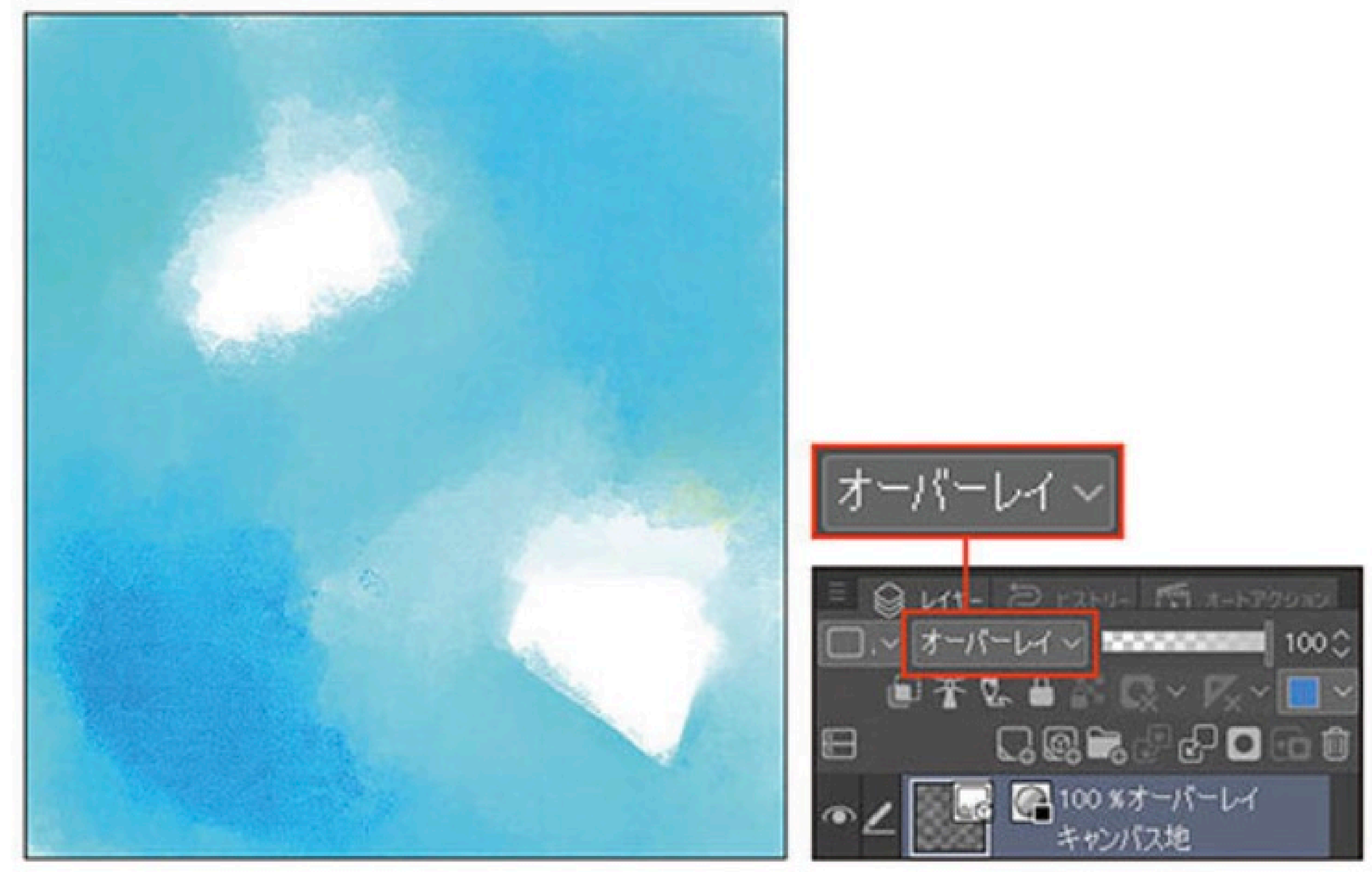
❸ [スプラッシュ水彩] でところどころ描画を重ねます。薄めの黄色を混ぜると水彩らしい複雑な色みになります。



❹再び [質感残しなじませ] でなじませます。



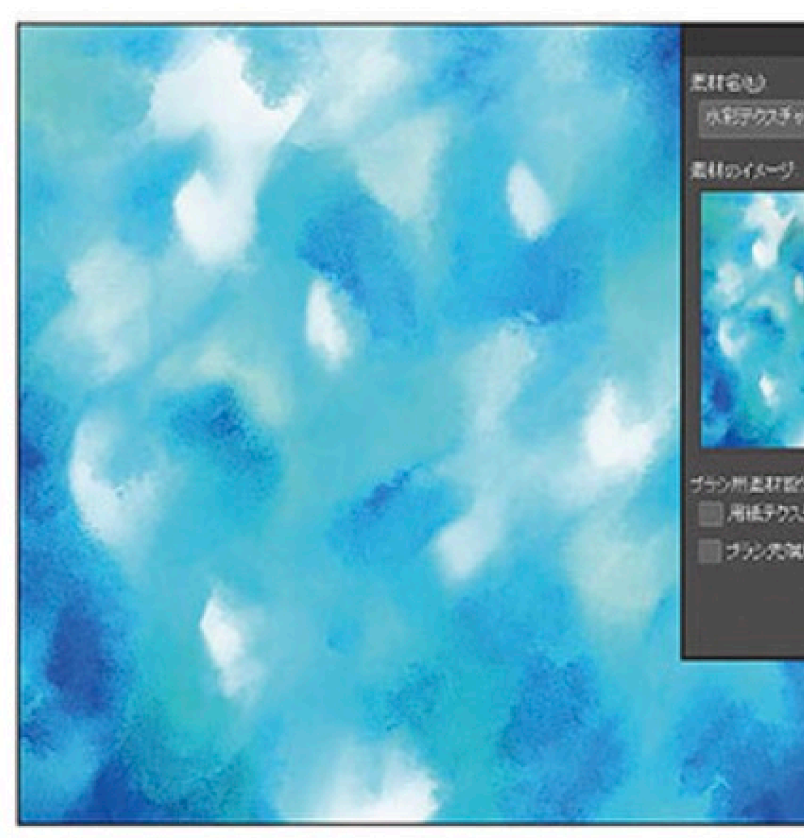
❺［素材］パレットのツリー表示から［単色パターン］→［テクスチャ］→［キャンバス地］を貼り付け、［レイヤープロパティ］パレットで［質感合成］をオンにします。



❻テクスチャのレイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にします。



❼必要に応じて［トーンカーブ］で色調補正したら完成です。

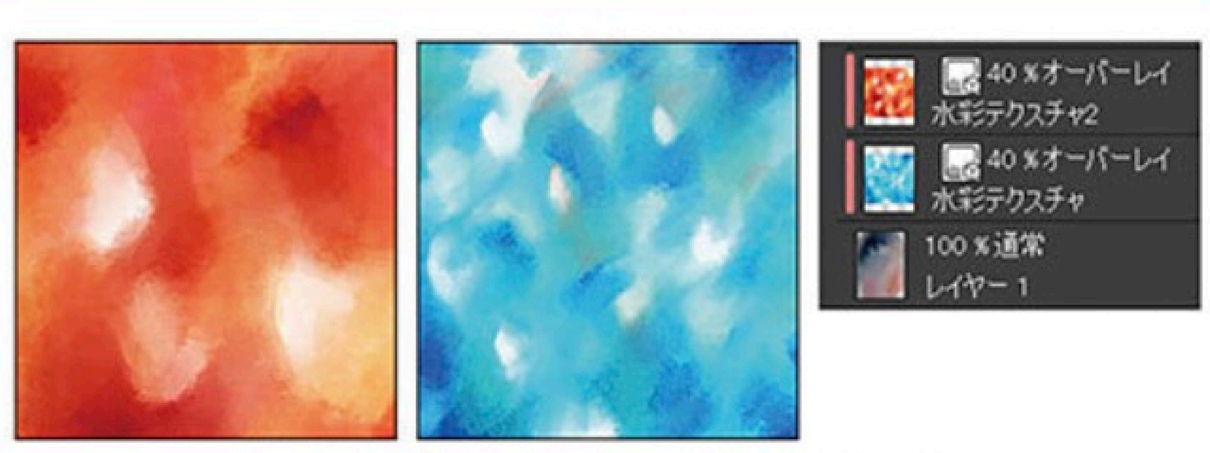




レイヤーを結合し、素材として登録（→ P.140）しておくと便利です。

水彩テクスチャの活用

水彩テクスチャを使うと、透明水彩絵の具でさまざまな色を使ったような水彩表現や、水彩テクスチャの色は反映させず、タッチの質感のみを合成することもできます。



2 種類の色の異なるテクスチャを加えます。



複雑な色みに

同じ手順で違う色の水彩テクスチャを複数作り、重ねることでより色みが複雑になります。



テクスチャの色は反映されません。

質感だけ使う

水彩テクスチャの質感だけ利用したい場合は［質感合成］をオンにします。

※［質感合成］の機能を使うには水彩テクスチャが画像素材レイヤーになっている必要があります。

11 パーリンノイズでテクスチャや模様を作る

POINT
砂嵐のテクスチャは簡単に作れるので、アナログ感を出したいときに便利です。

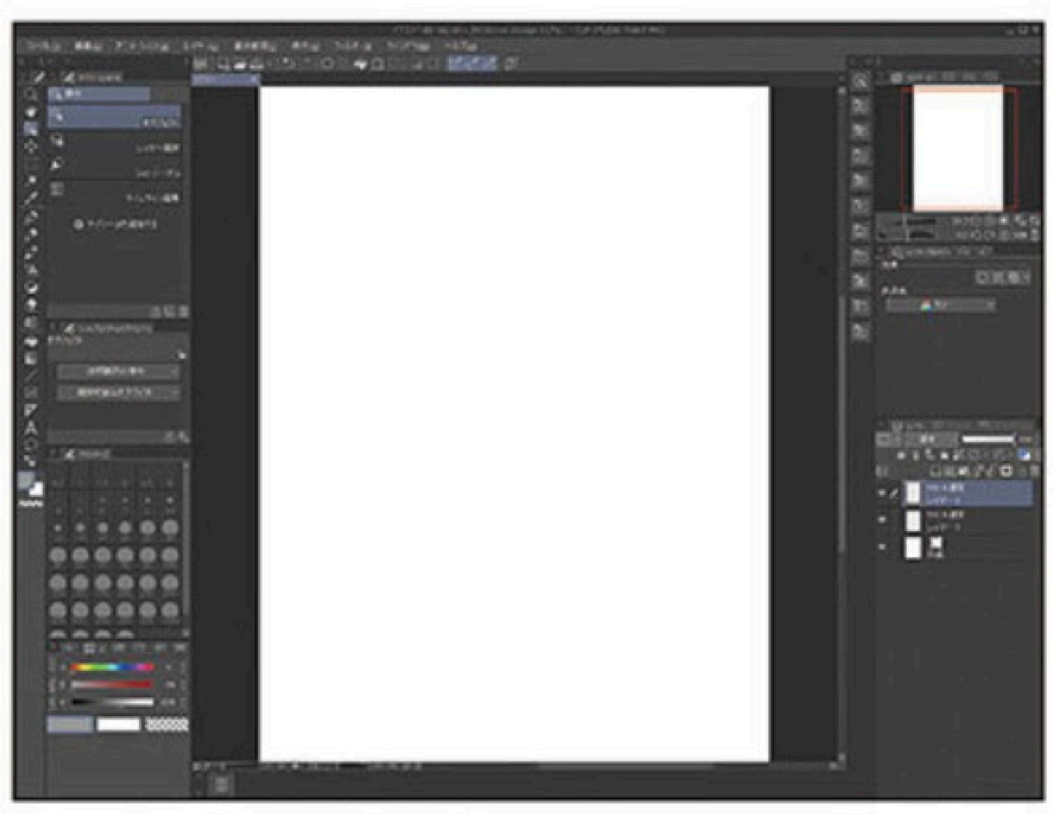

渡辺ナベシ

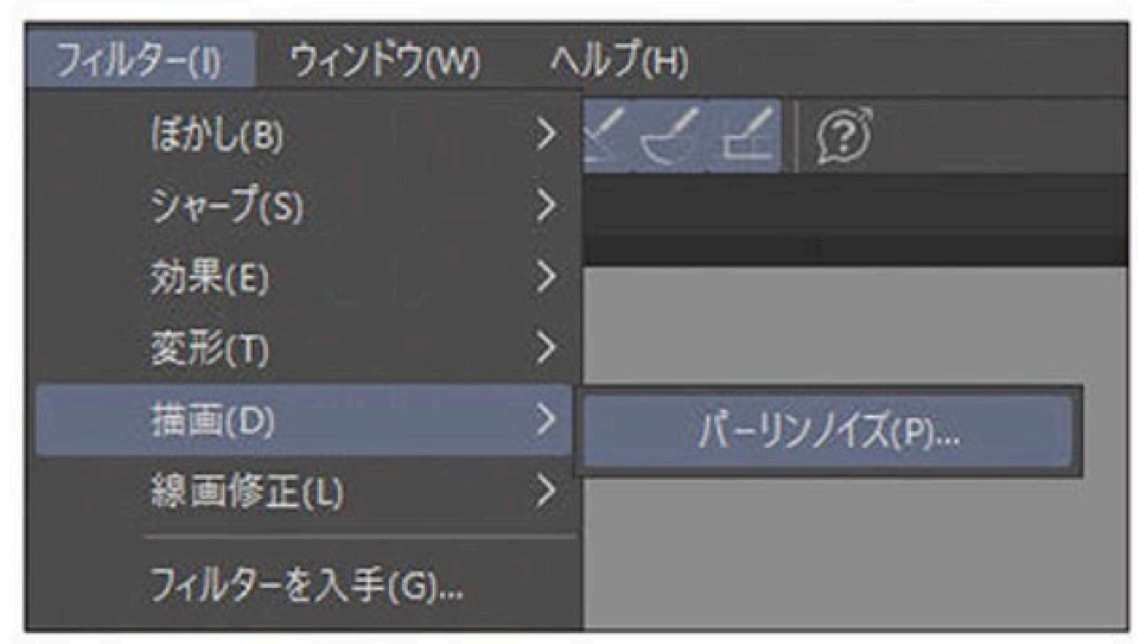
砂嵐のテクスチャ

グレーで塗りつぶした画像に［パーリンノイズ］をかけると、砂嵐のような模様を作ることができます。テクスチャとして使うとザラザラとした質感をイラストに与えることができます。

砂嵐のテクスチャ作成の手順

❶テクスチャ用に新規ラスターレイヤーを作成します。

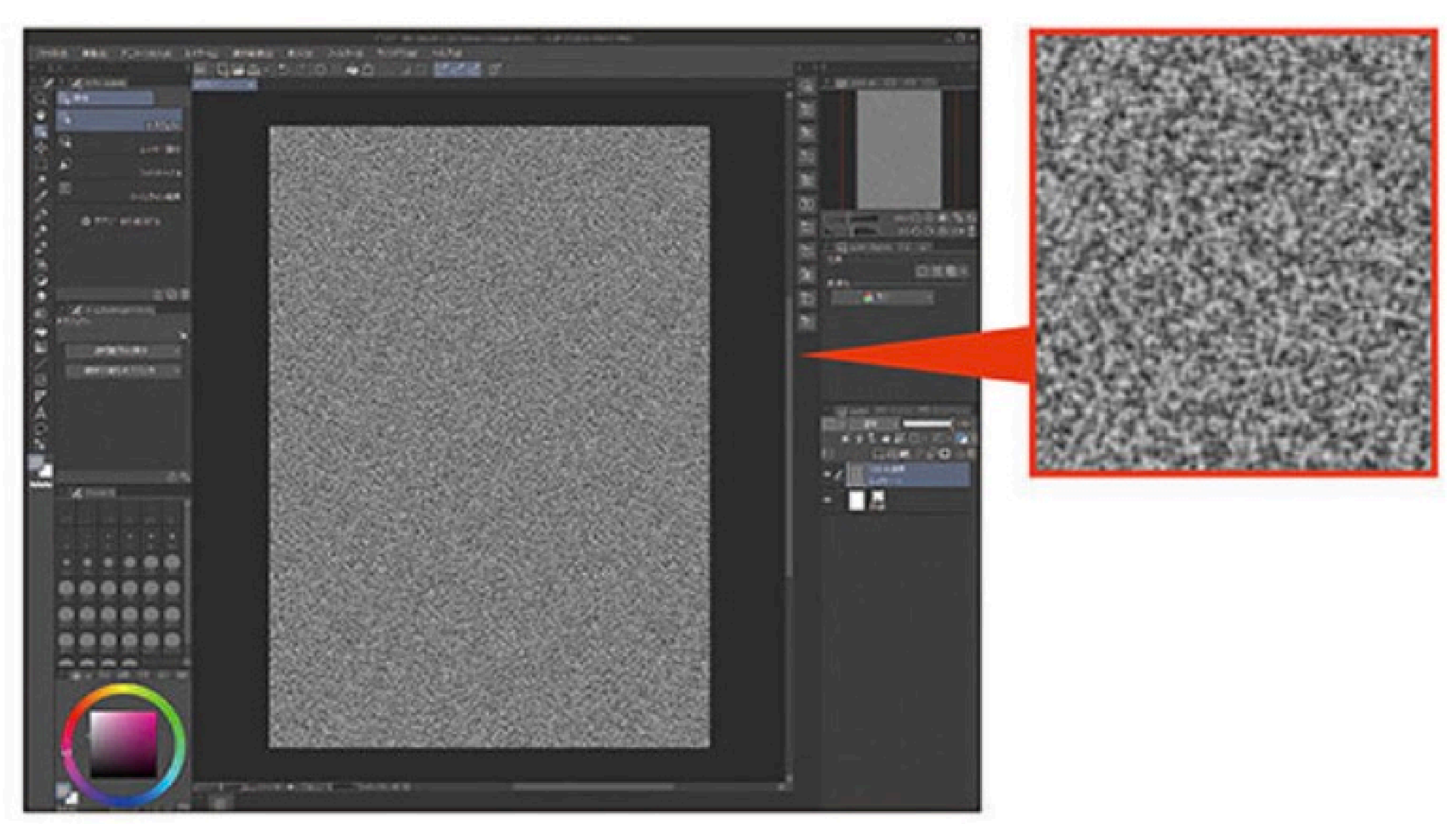




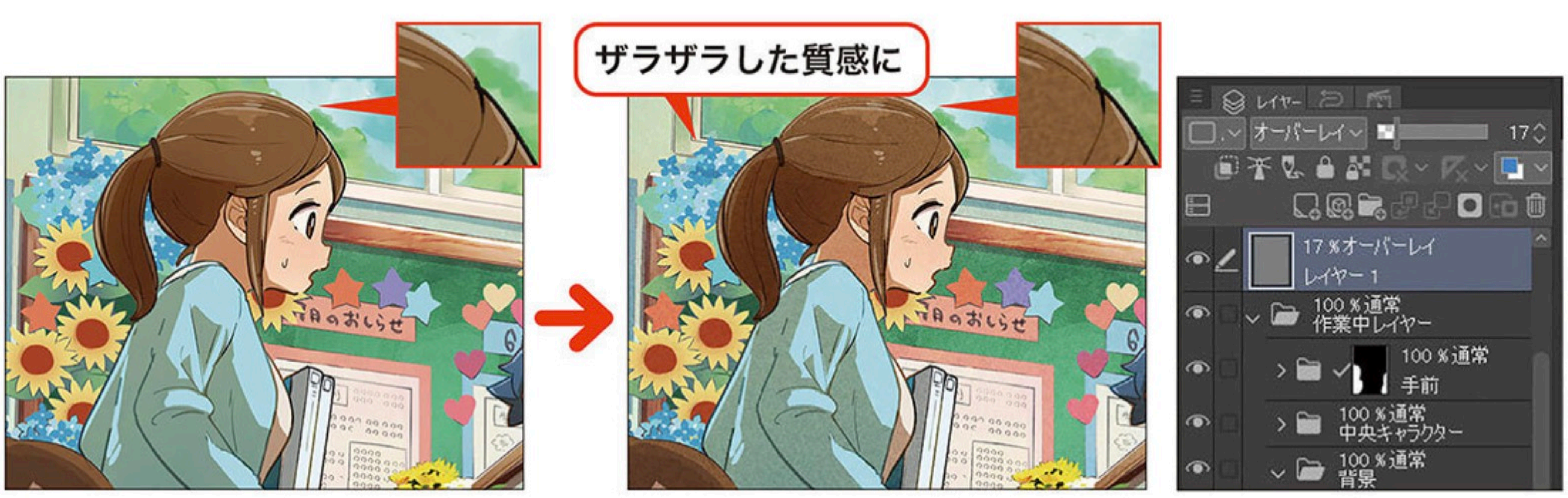
❷［フィルター］メニュー→［描画］→［パーリンノイズ］を選択します。



❸［パーリンノイズ］ダイアログが開きます。［スケール］の値を 5 ～ 10 くらいにします。



❹砂嵐のような模様ができました。



❺砂嵐模様をイラストに重ねます。合成モードは［オーバーレイ］にし、不透明度を 17 まで下げて強さを調整しました。

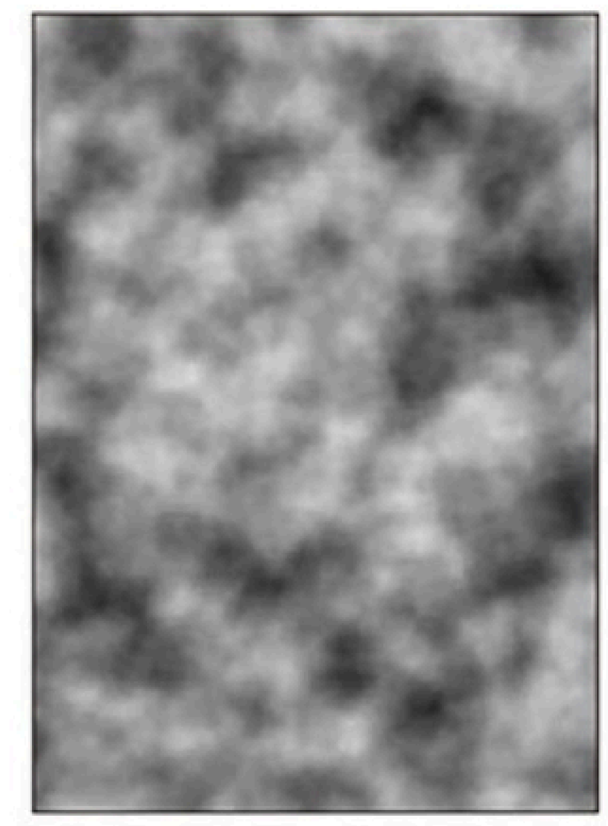
雲模様を作る

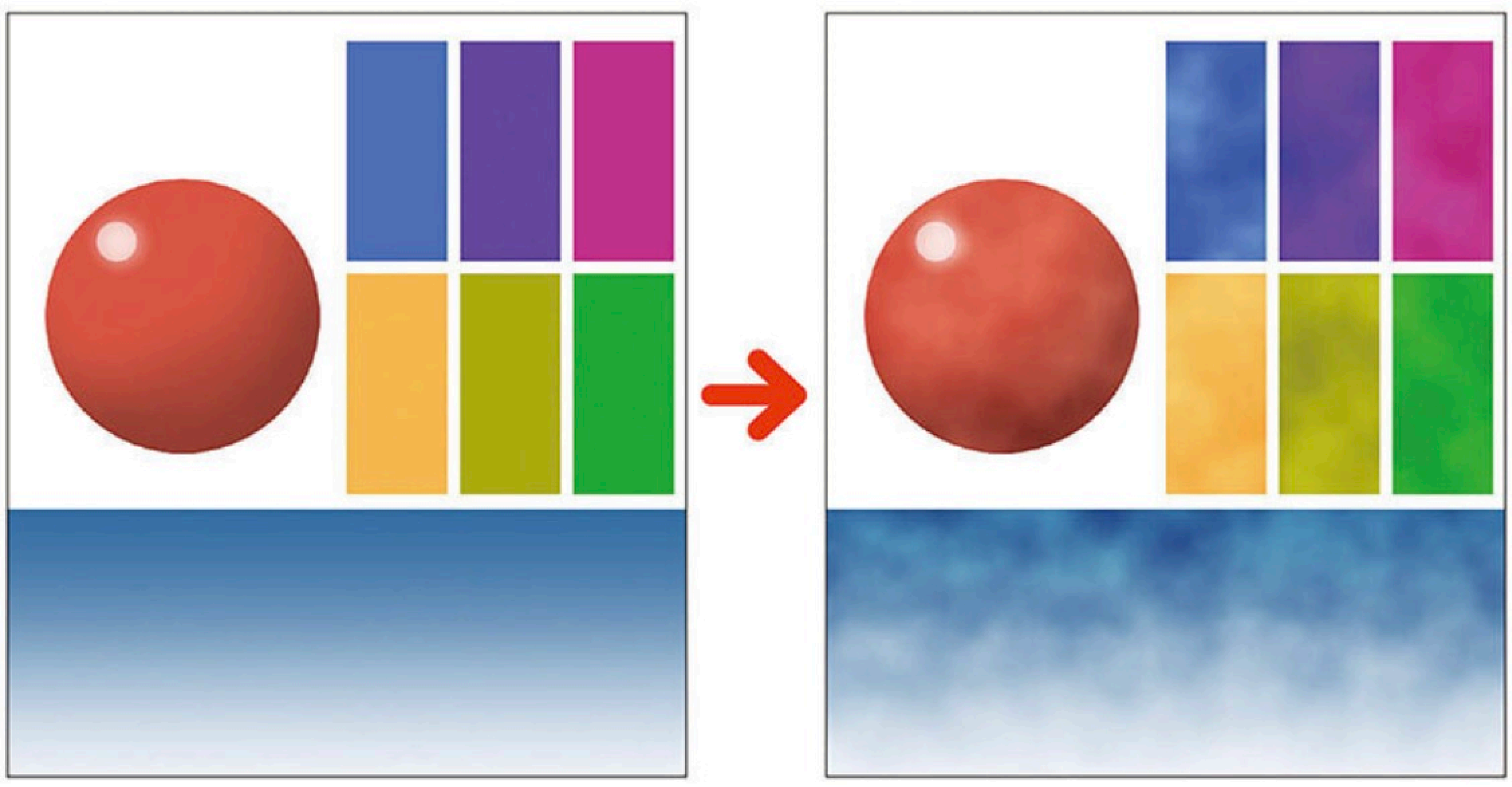
グレーの塗りつぶしに［パーリンノイズ］をかける際に、［スケール］の値を大きくすると雲模様を作れます。雲模様は煙のような効果に使えるほか、さまざまな模様を表現できます。

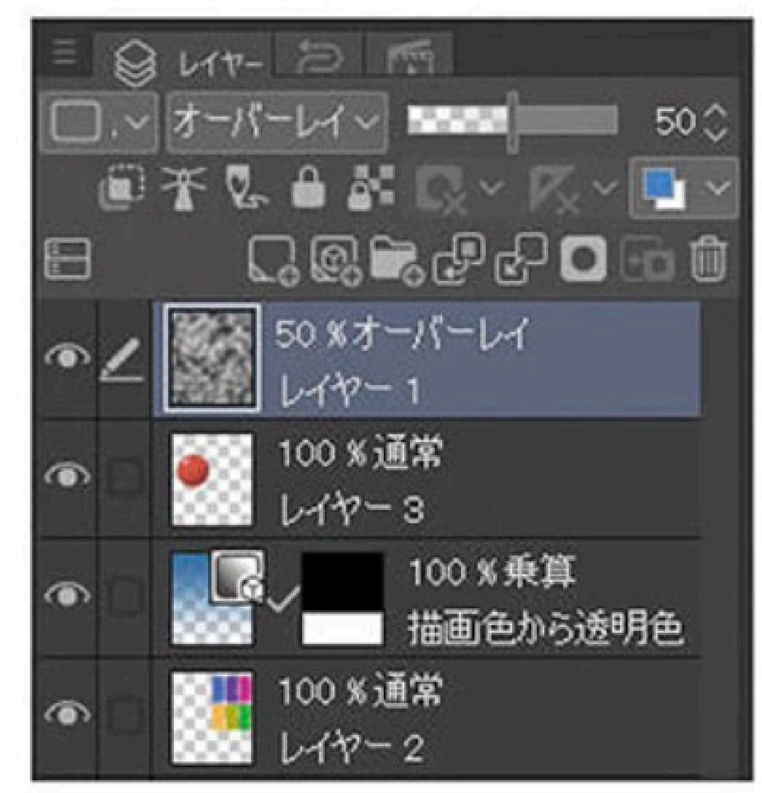


［パーリンノイズ］で作る雲模様

新規レイヤー作成後、［フィルター］メニュー→［描画］→［パーリンノイズ］にし、［スケール］を大きな値（300～500）にします。

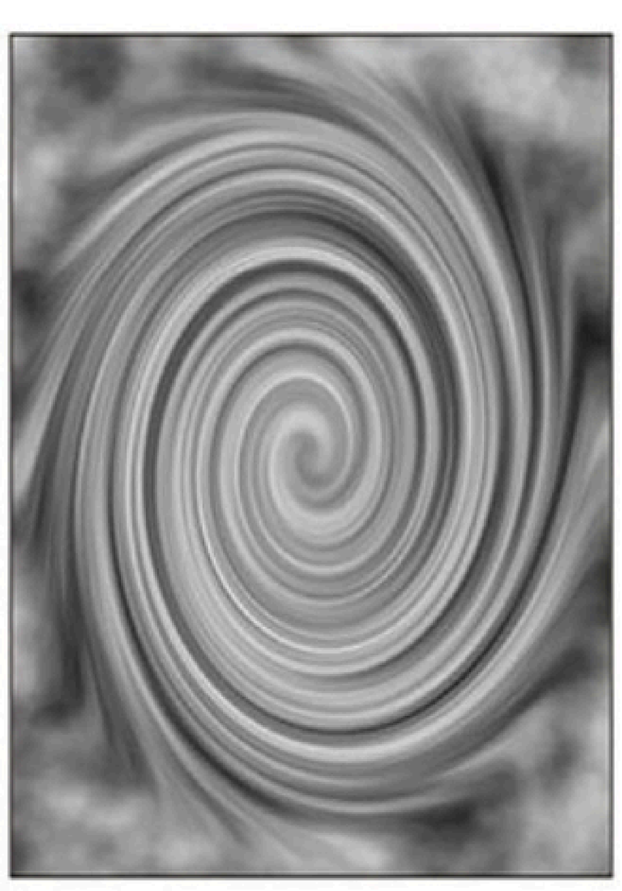






雲模様は［オーバーレイ］モードで重ねると、煙のような効果を出したり、色むらを作るテクスチャになります。

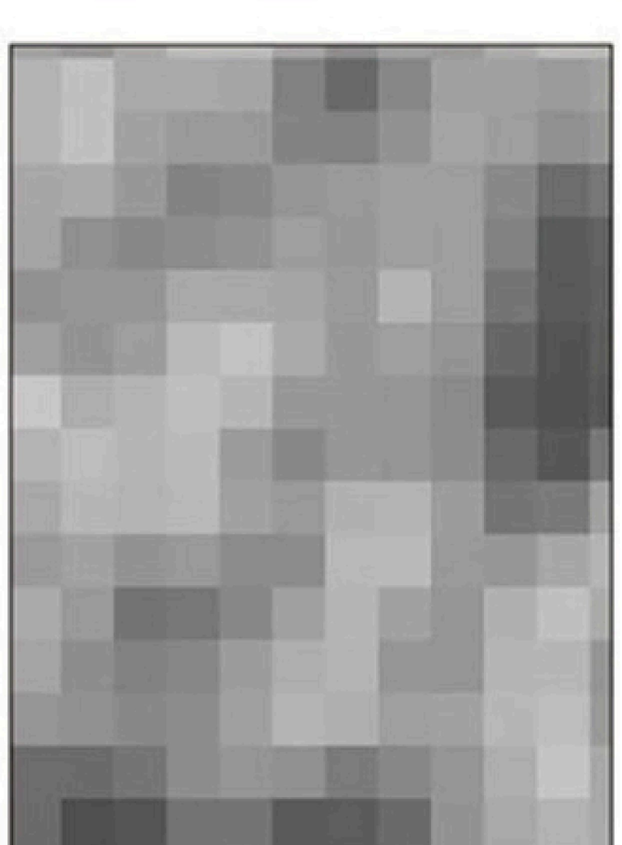
雲模様ができると渦巻き模様なども作れるようになります。





渦巻き

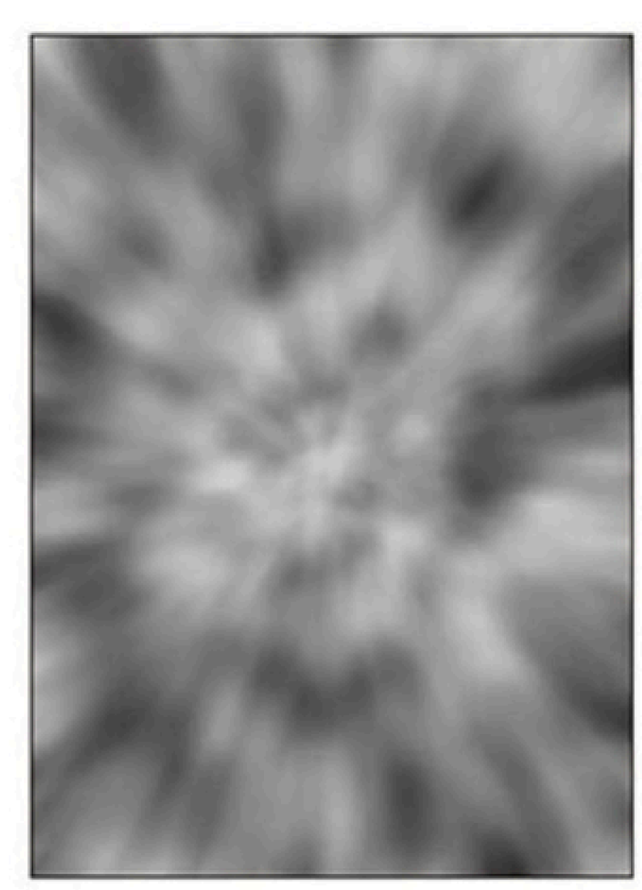
雲模様に［フィルター］メニュー→［変形］→［渦巻き］で［ねじれ］を最大値にすると、渦巻き模様を作れます。





モザイク

モザイク模様はどんな画像からも作れますが、特に元にしたい画像がない場合は、雲模様を利用すると手軽です。［フィルター］メニュー→［効果］→［モザイク］で作れます。





爆発

雲模様に［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［放射ぼかし］で爆発のような模様を作れます。

12 りんかく周りに輝きを加える

POINT

［加算（発光）］のような色が飛ぶほど明るくなる合成モードでは、暗め・彩度が低めの色で塗ると柔らかい印象になります。



［加算（発光）］で輝かせる

［加算（発光）］は輝くような描画が可能な合成モードです。ここではキャラクターのりんかく周りに輝くような描画をして照り返しを強めます。

❶キャラクターを描いたレイヤーの描画部分を選択範囲にします。レイヤーをレイヤーフォルダーにまとめておき、［レイヤー］メニュー→［レイヤーから選択範囲］→［選択範囲を作成］で選択範囲を作成します。



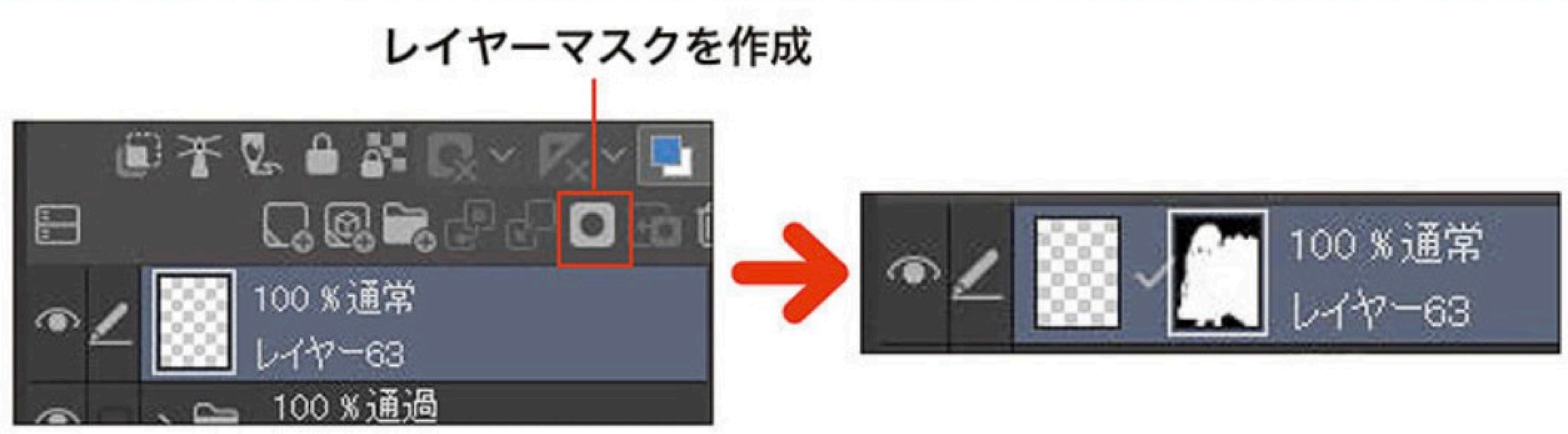


TIPS 手早く選択範囲作成

レイヤーをCtrl キー＋クリックでレイヤーの描画範囲を選択範囲にできます。レイヤーフォルダーでも同じように選択範囲を作成されます。

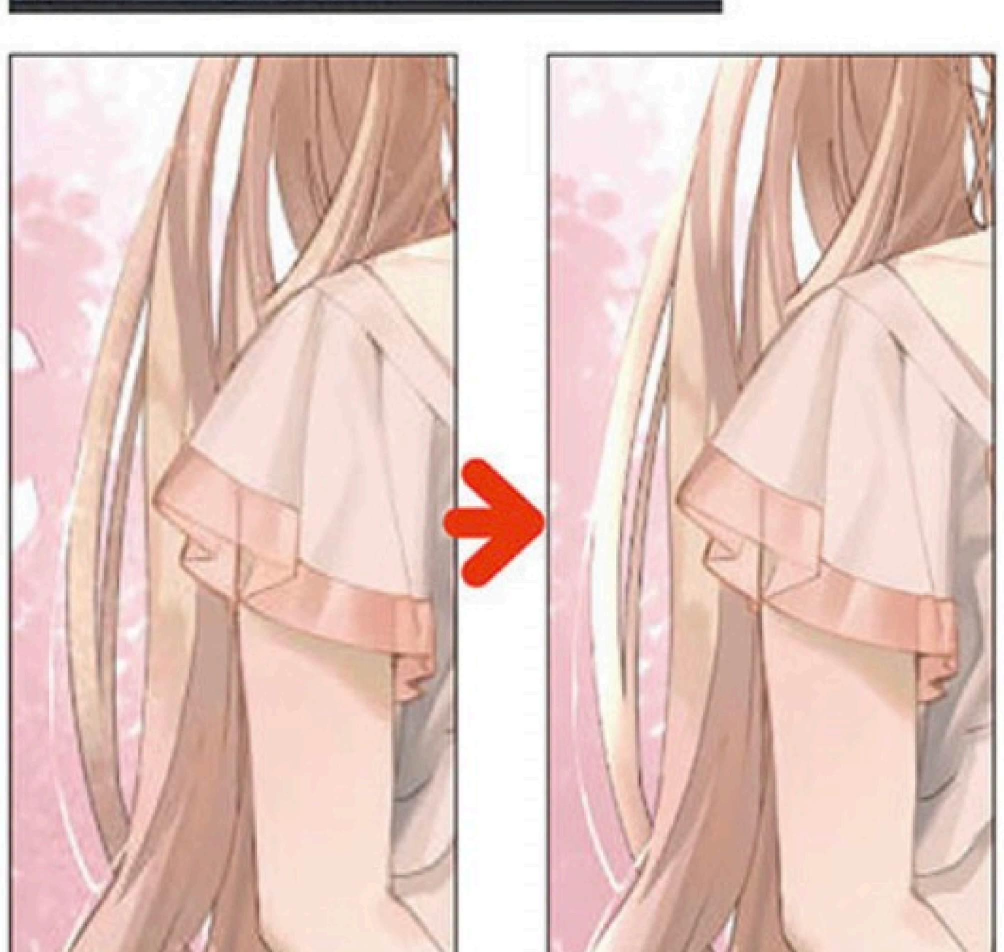


❷新規レイヤーを作成し、［レイヤー］パレットで［レイヤーマスクを作成］をクリックします。

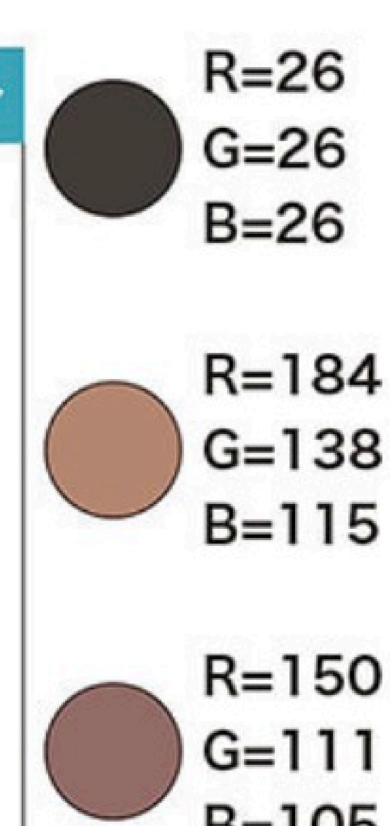


❸合成モードを［加算（発光）］にし、輝かせたい部分を描画します。







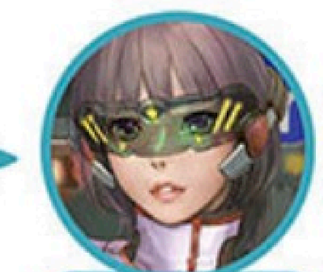


描画には［エアブラシ］ツールを使っています。照り返しの色が自然に変化する様子を表現したいときは、エッジがぼけたブラシを使います。

13 ぼんやりした光を描く

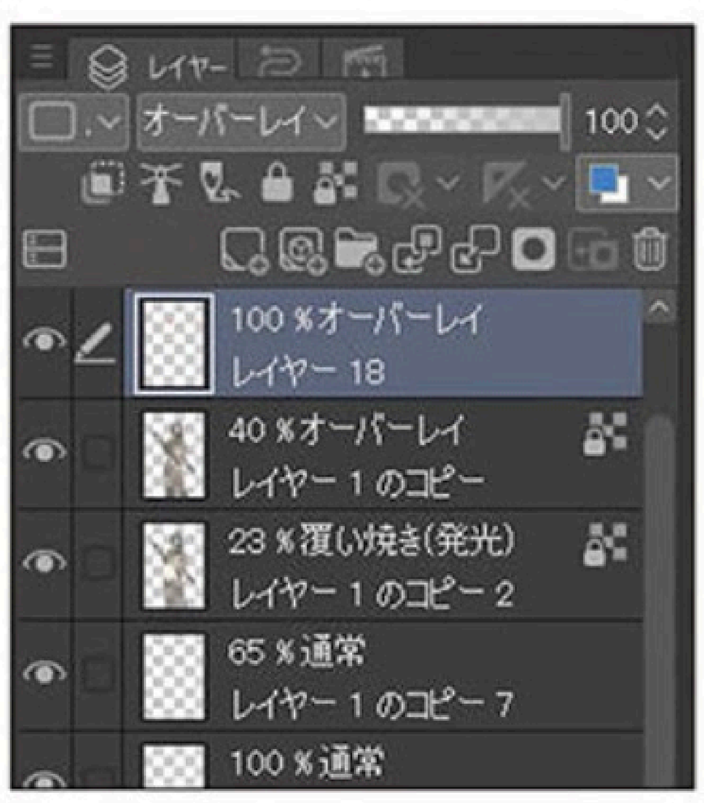
POINT

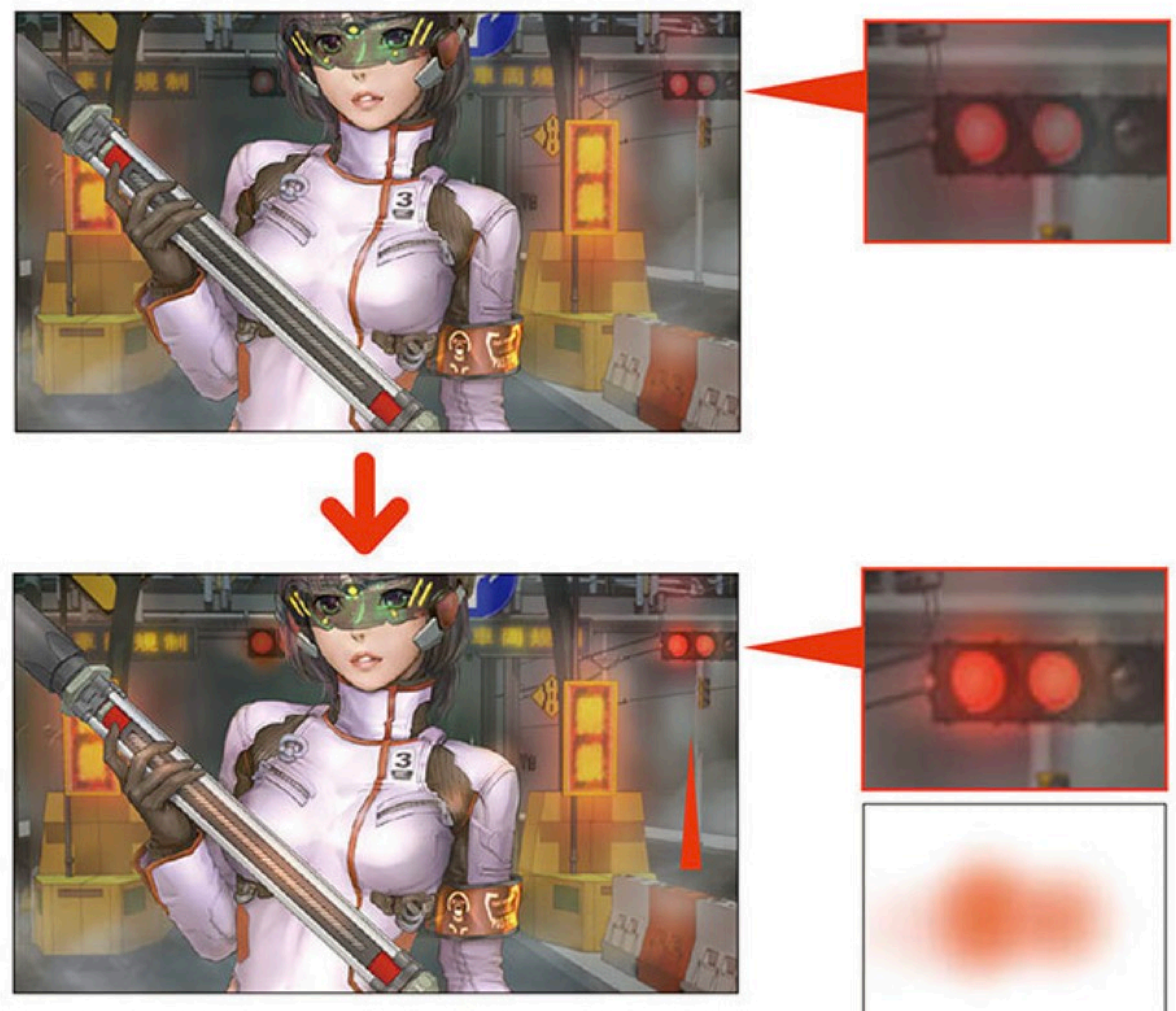
照明などを発光させる表現は、合成モードを使うと簡単に描けます。描画色や塗り方によっては合成モードを使わなくても発光しているように見せることができます。


kuratch!

［オーバーレイ］で塗る

上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、輝かせたい部分を塗ると簡単に発光したような表現ができます。［加算］や［スクリーン］でも合成した色が明るくなりますが、白っぽくなったりして色が飛ぶことがあります。描画色の色みを生かしたいときは［オーバーレイ］が使いやすいです。



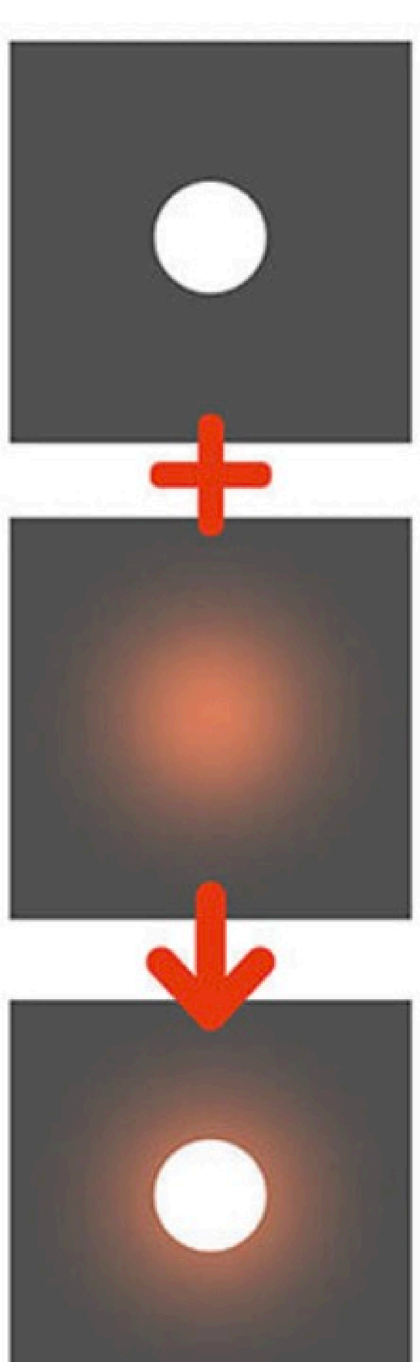


［エアブラシ］ツール→［柔らか］で光る部分を塗ります。

描画部分

白の周りにぼけを描く

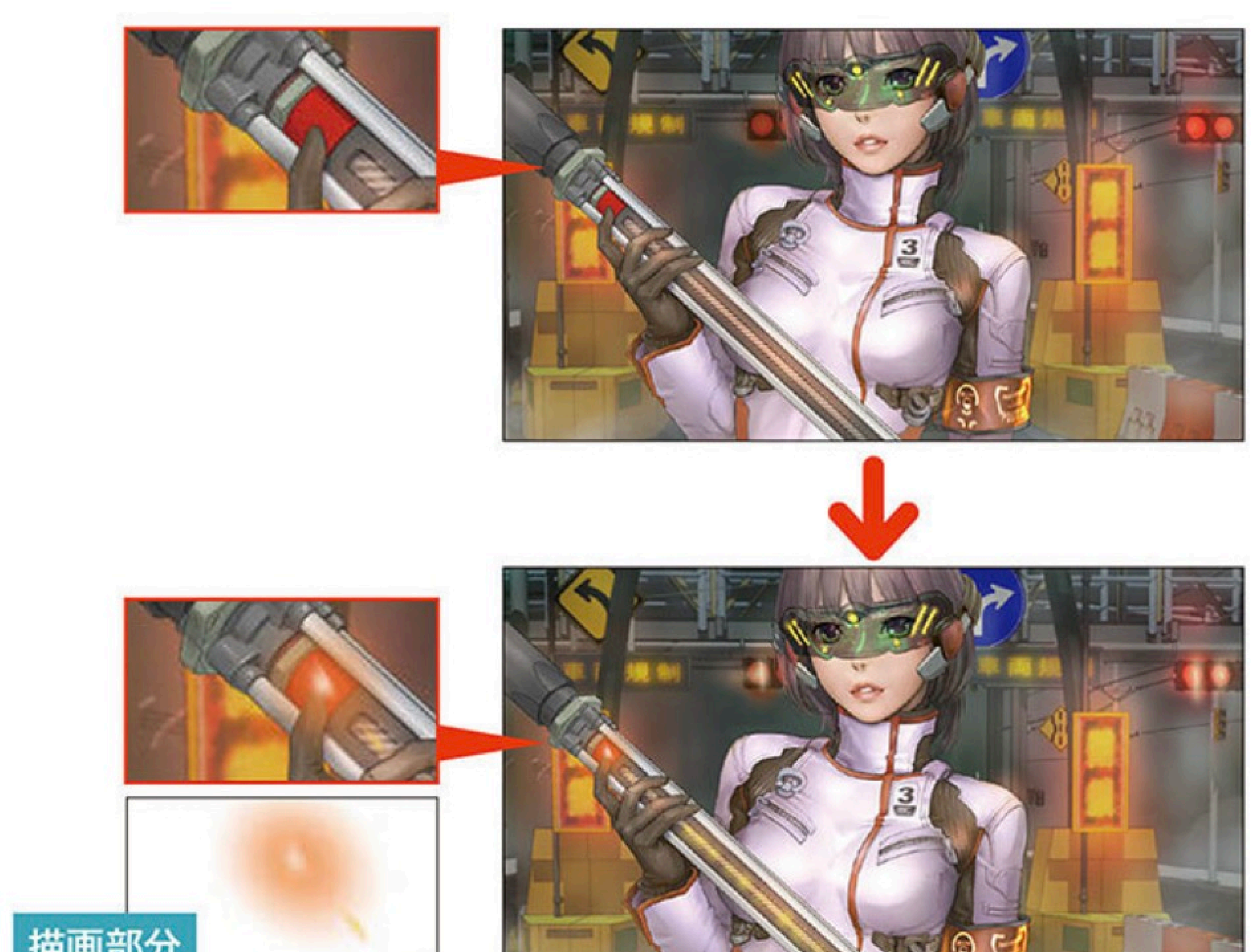
白や薄い黄色のような明るい色の周りにぼけた塗りがあると、輝いているように見えます。





白い描画の下にレイヤーを作り、［エアブラシ］ツール→［柔らか］などを使って、ぼけを塗ります。

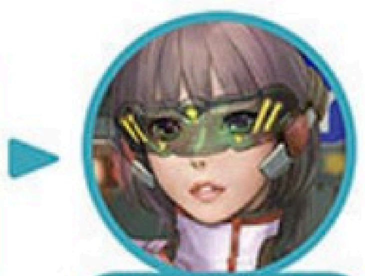
合成モードを使わなくても、発光しているように見えます。



14 半透明のアイテムを描く

POINT

半透明なものを白っぽく描く場合は［スクリーン］を使い、サングラスのように黒っぽく描く場合は［乗算］を使うとそれらしくなります。



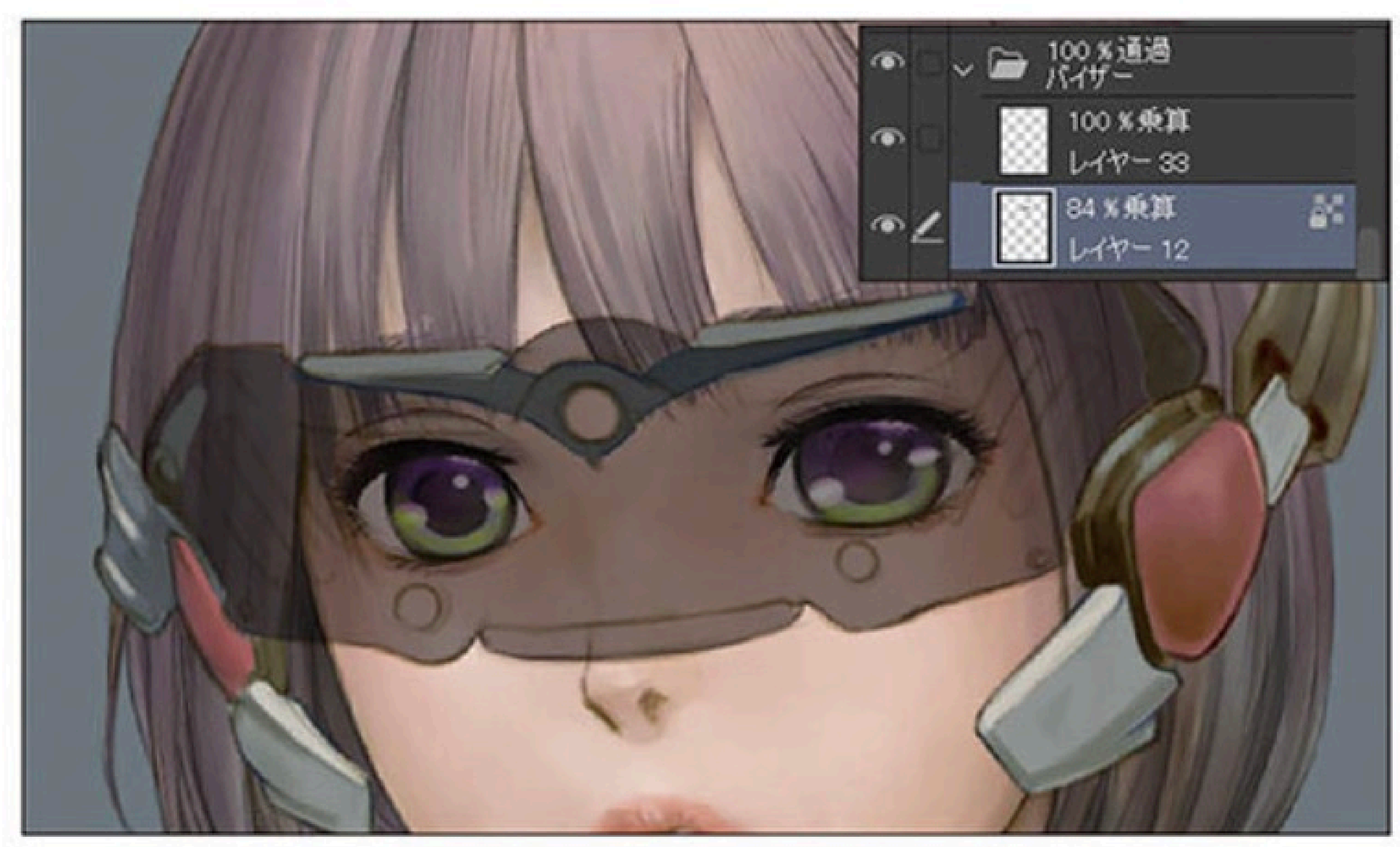
kuratch!

半透明の表現と光るディスプレイ

近未来的なモチーフの例として、ディスプレイが表示されたバイザーの描き方を解説します。バイザーは半透明に描き、キャラクターの表情が隠れないようにします。半透明を表現する場合、レイヤーの不透明度や合成モードを設定するのが基本です。



❶新規レイヤーを作成し、グレーで下塗りします。濃淡をつけずに塗るので［ペン］ツールで描くか、もしくは選択範囲を作成して塗りつぶすとよいでしょう。

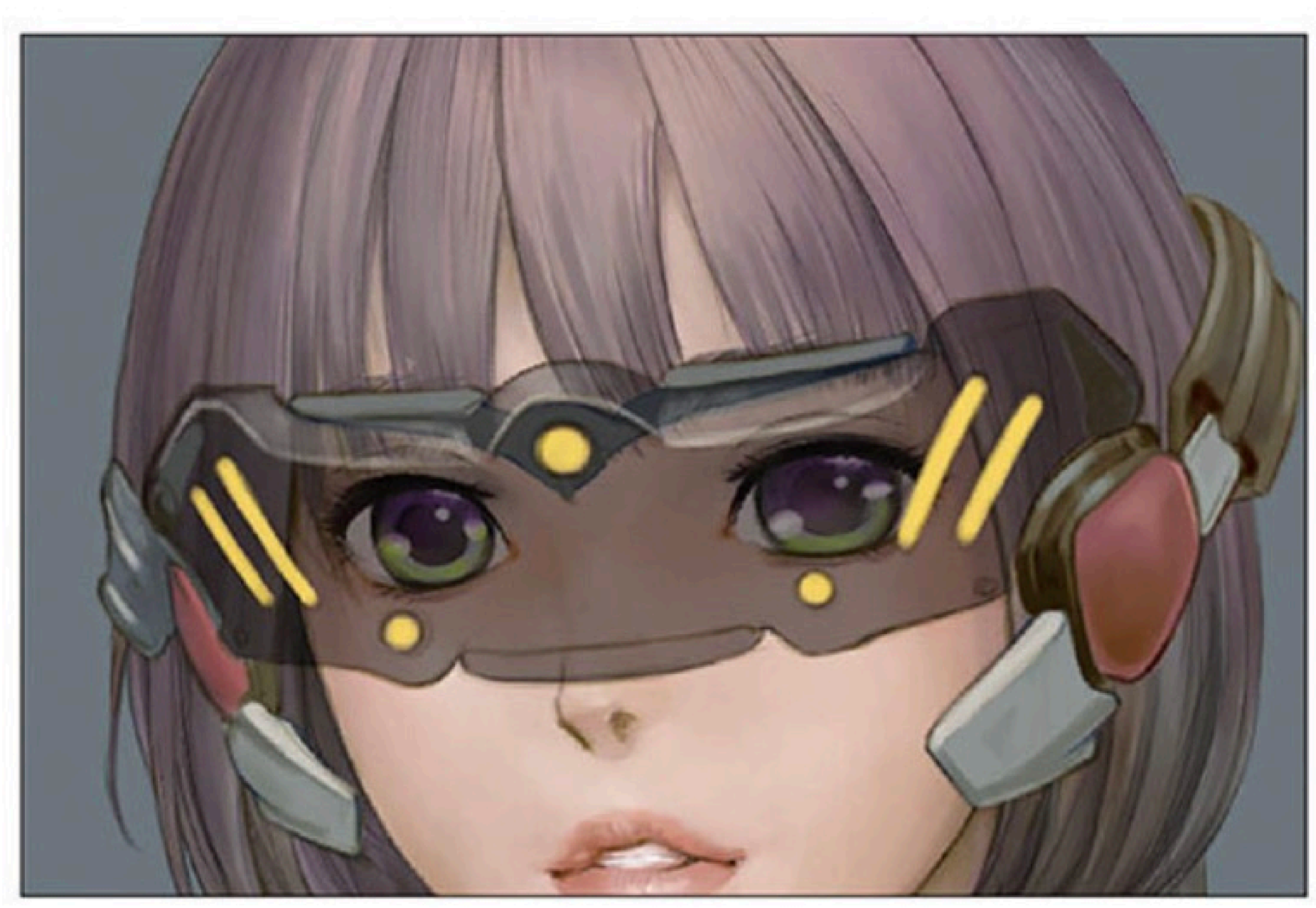


❷合成モードを［乗算］にし、レイヤー不透明度を少し下げて（ここでは84％）半透明にします。



R=61
G=60
B=57

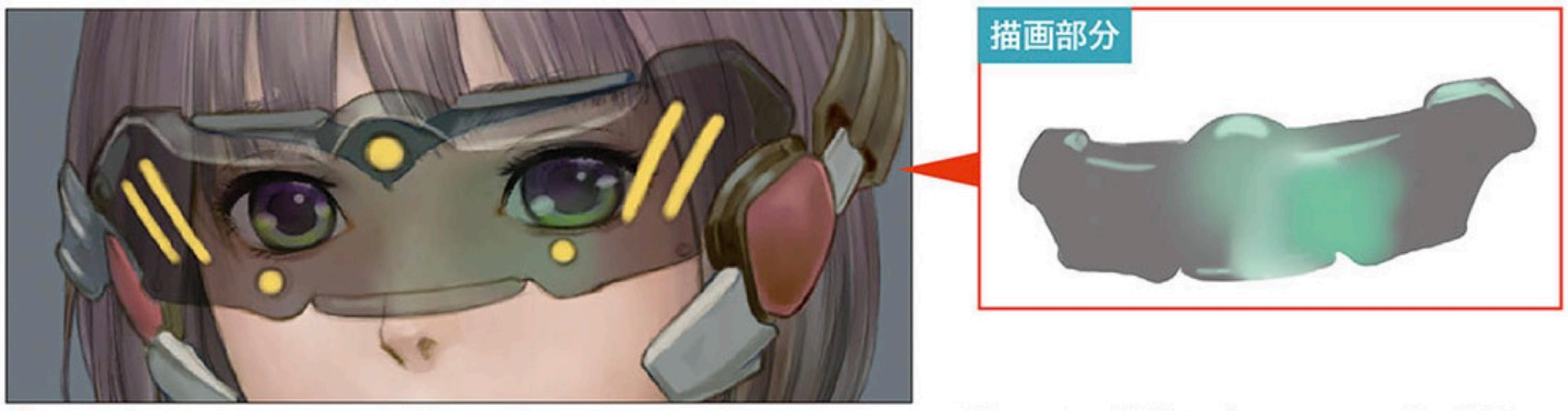
❸新規レイヤーを作成。［スクリーン］モードにして照り返しを描画します。



R=255
G=220
B=98

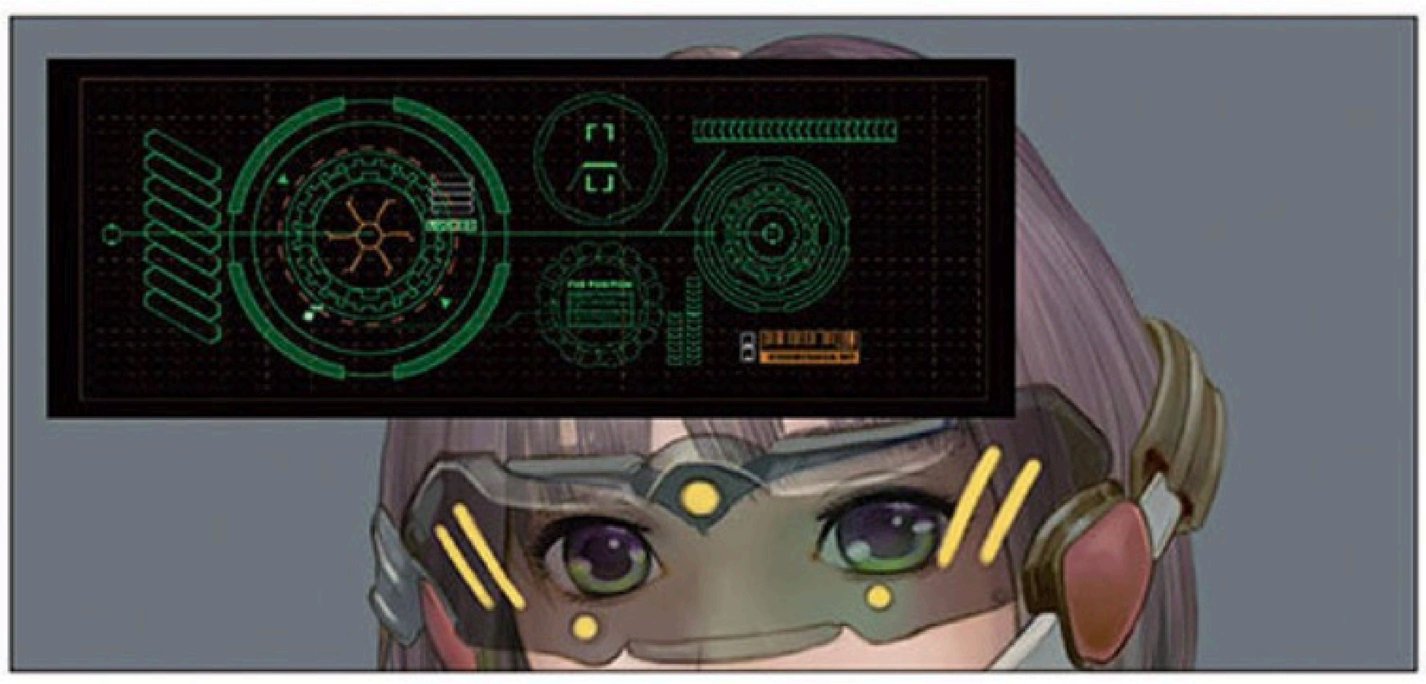
❹不透明のパーツは通常のレイヤーに描きます。新規レイヤーを作成し［鉛筆］ツール（作例では［色鉛筆］※）で塗ります。

※ Ver.1.10.9 以前の初期サブツールです。以前のサブツールはASSETSでダウンロードできます（詳しくは→P.198）。

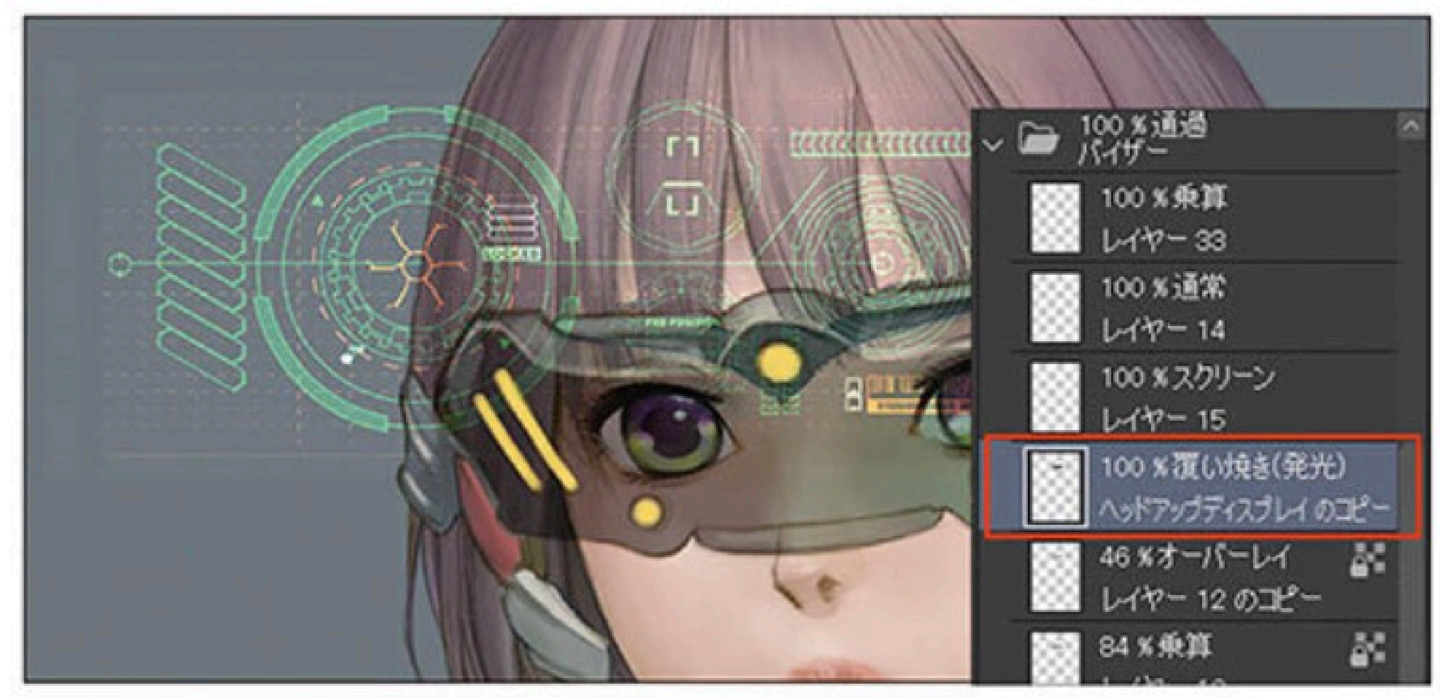


❺バイザーのレイヤーを複製し、［オーバーレイ］モードにして重ねます。［透明ピクセルをロック］をオンにしてから［エアブラシ］ツール→［柔らか］で照り返しを入れます。描画色は後に描くディスプレイの色に合わせています。

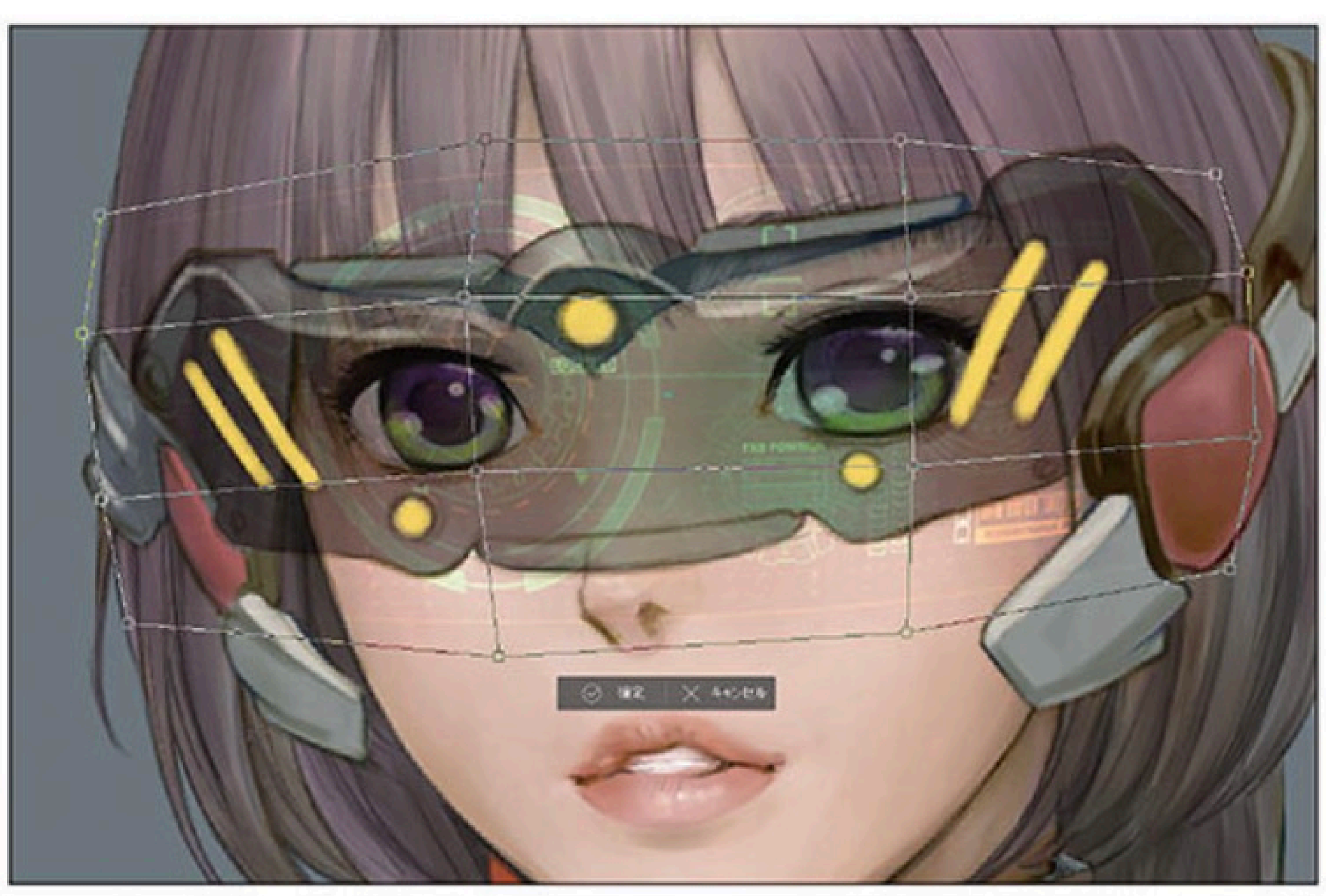
R=122
G=199
B=167



❻あらかじめ作成しておいた、黒い背景にネオンカラーで描いたディスプレイの素材を開き、コピー＆ペーストで貼り付けます。



❼合成モードを［覆い焼き（発光）］にすると素材の黒いベース部分は見えなくなります。

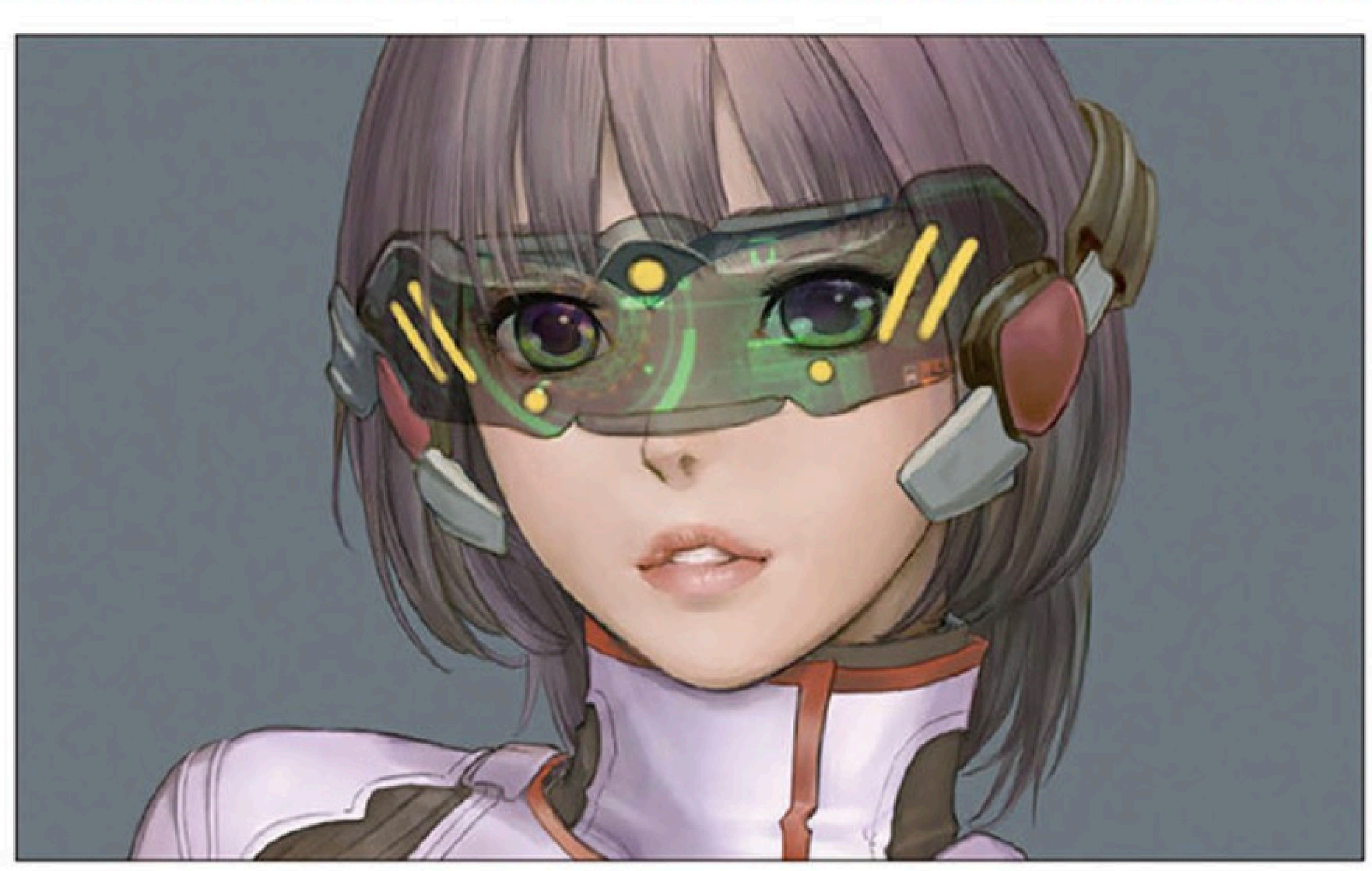


❽［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］で形をバイザーに合わせます。不透明度は49%にします。不要な線があれば［消しゴム］ツールで消します。



❾ディスプレイのレイヤーを複製し［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。［覆い焼き（発光）］が2つ重なるため、より光が強まります。

❿上に新規レイヤーを作成し、バイザーにかかった髪を加筆します。これでバイザーの描画は完了です。



15 ［メッシュ変形］で模様を服に合わせる

POINT
大まかに変形させるときは格子の数を少なくすると作業が楽になります。 ▶ めぐむ

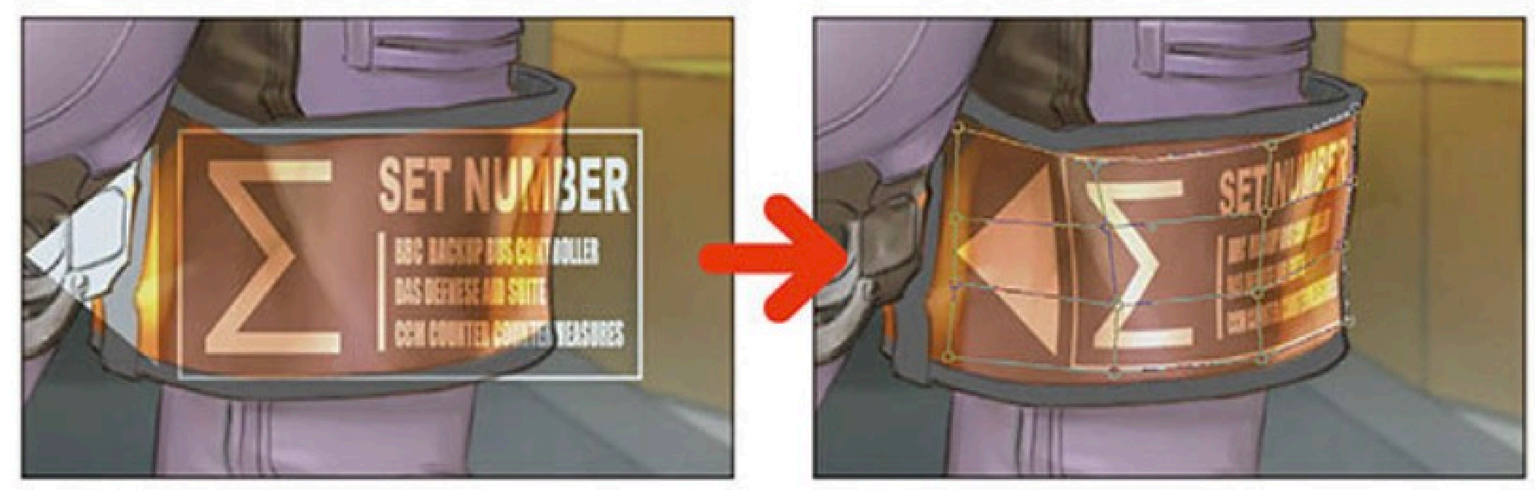
複雑な模様を服に合わせる

服などの複雑な形の表面に模様を描くのは、なかなか難しいものです。平面的な図を描き、［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］で形を合わせると複雑な模様も表現しやすくなります。





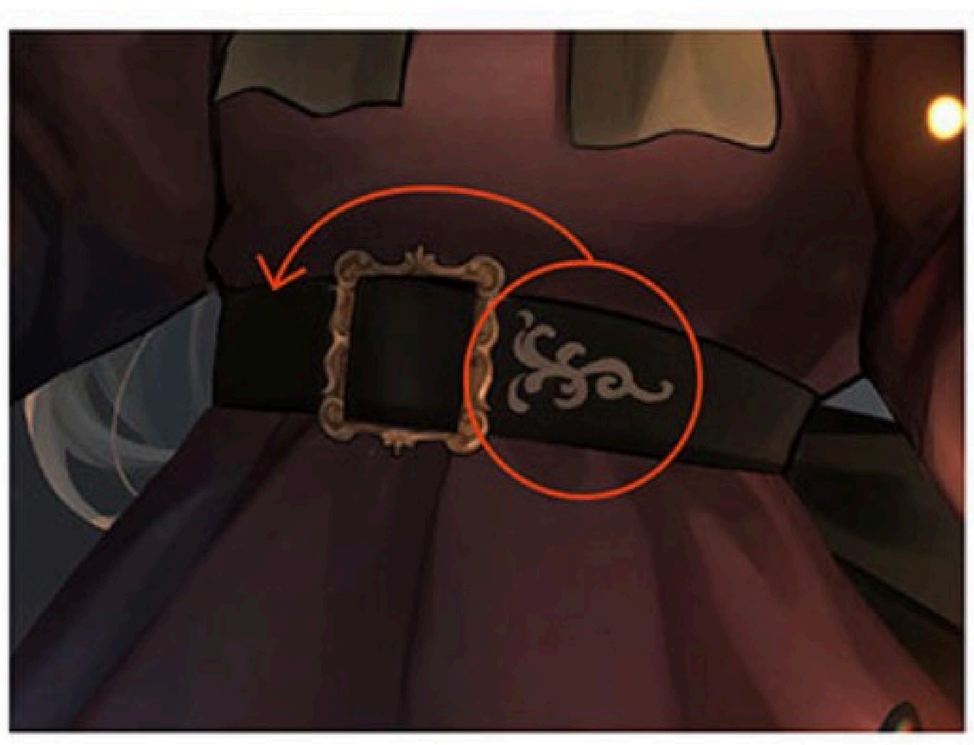
格子の数
［メッシュ変形］の格子の数は、［ツールプロパティ］パレットの［横格子点数］［縦格子点数］で設定できます。



格子の交点にある□をドラッグして変形させます。

左右対称の模様を服に合わせる

［メッシュ変形］は、左右対称の模様を描くときにも役立てることができます。

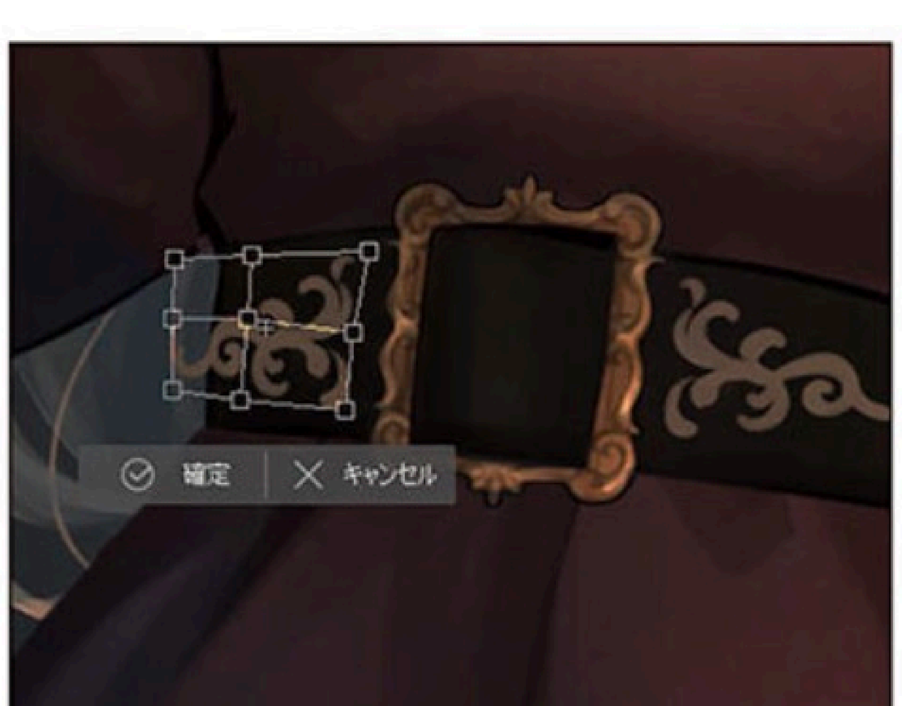






模様をコピー＆ペーストで増やすとレイヤーが作成されます。

❶模様のレイヤーを複製し、反対側へ動かして［編集］メニュー→［変形］→［左右反転］で反転させます。



❷［編集］メニュー→［変形］→［メッシュ変形］で形を調整します。



16 Adobe Photoshopのブラシを使う

POINT

ABRファイルが見つからないときは拡張子「.abr」で検索するとよいです。



渡辺ナベシ

［サブツール］パレットに登録

CLIP STUDIO PAINTにAdobe Photoshopのブラシを読み込むことができます。Adobe PhotoshopのブラシファイルはABRファイル（拡張子が.abr）といいます。



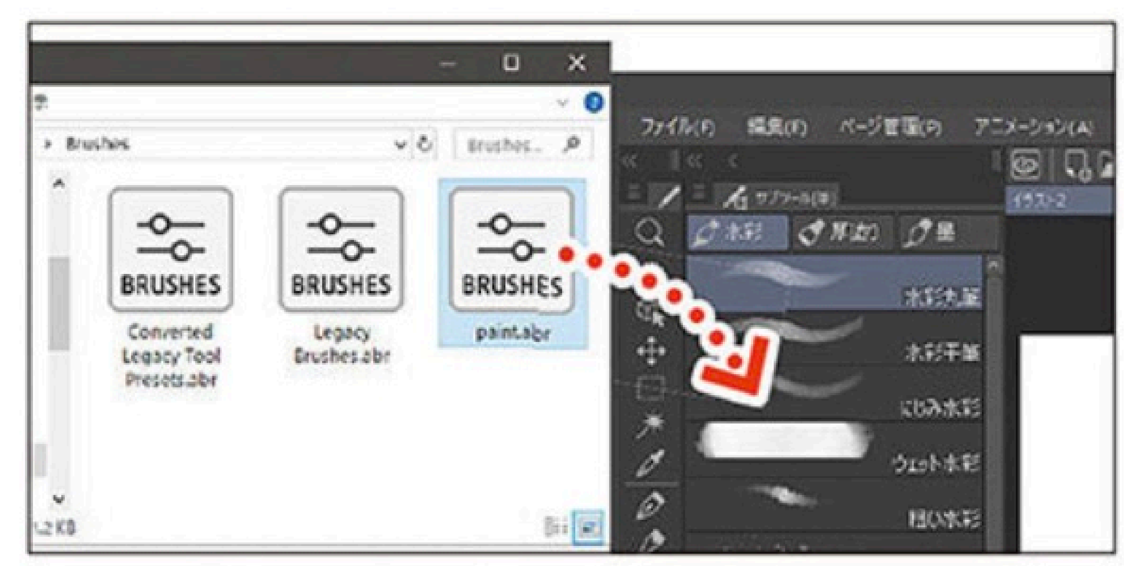
読み込んだABRファイルのブラシが複数である場合、［サブツール］パレットに新しいグループが作成されます。

メニュー表示



ABRファイルの読み込み

［サブツール］パレットのメニュー表示で［サブツールの読み込み］からABRファイルを読み込むことができます。



［サブツール］パレットにドラッグ＆ドロップすることでもブラシの読み込みは可能です。

ABRファイルの場所　ABRファイルは下記のような場所にあります。※ご利用の環境によって異なる可能性があります。

macOS

Applications/Adobe Photoshop [Photoshop_バージョン]/Presets/Brushes/

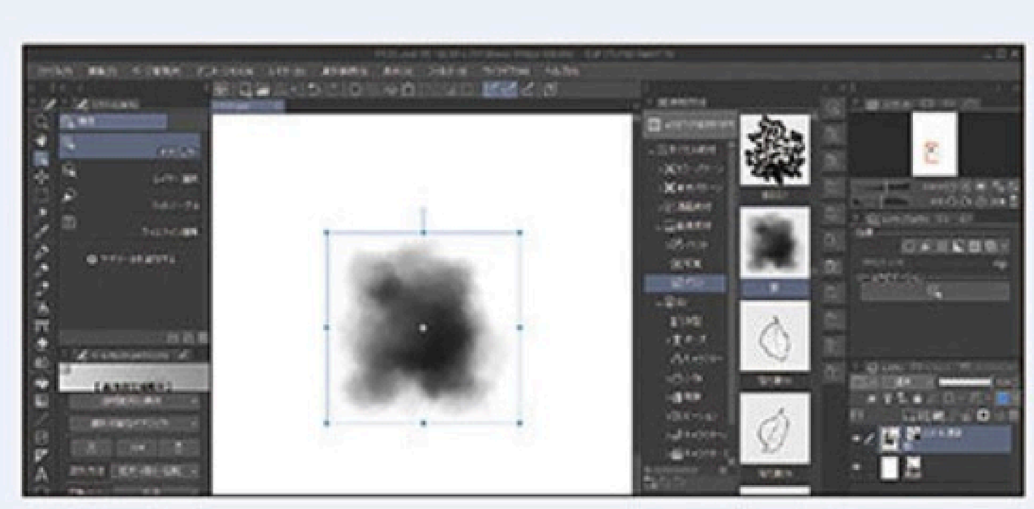
Windows

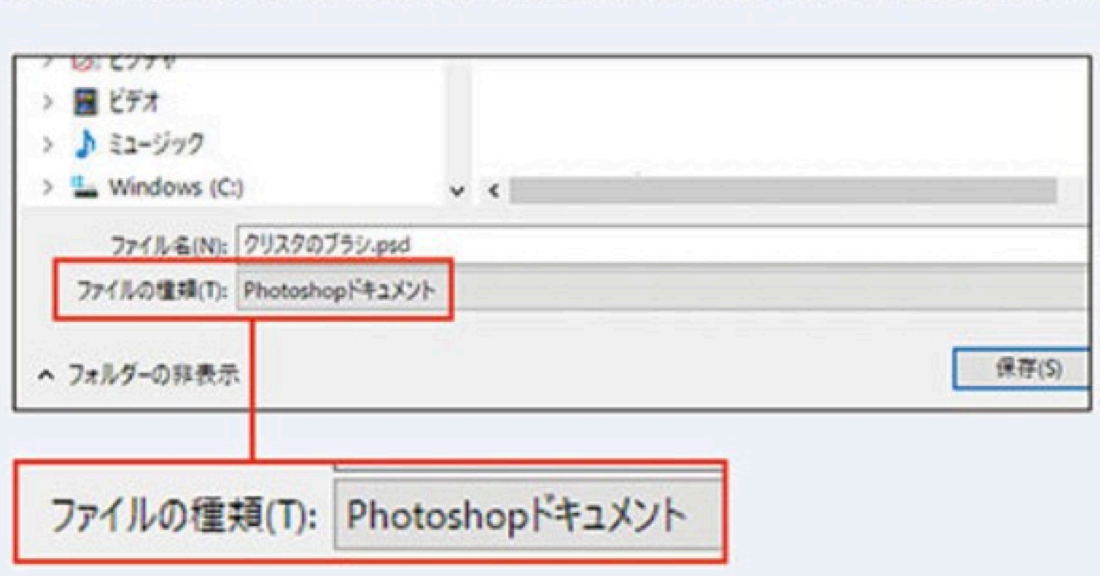
Program Files\Adobe\Adobe Photoshop [Photoshop_バージョン]\Presets\Brushes\

TIPS　CLIP STUDIO PAINTのブラシをAdobe Photoshopで使用する

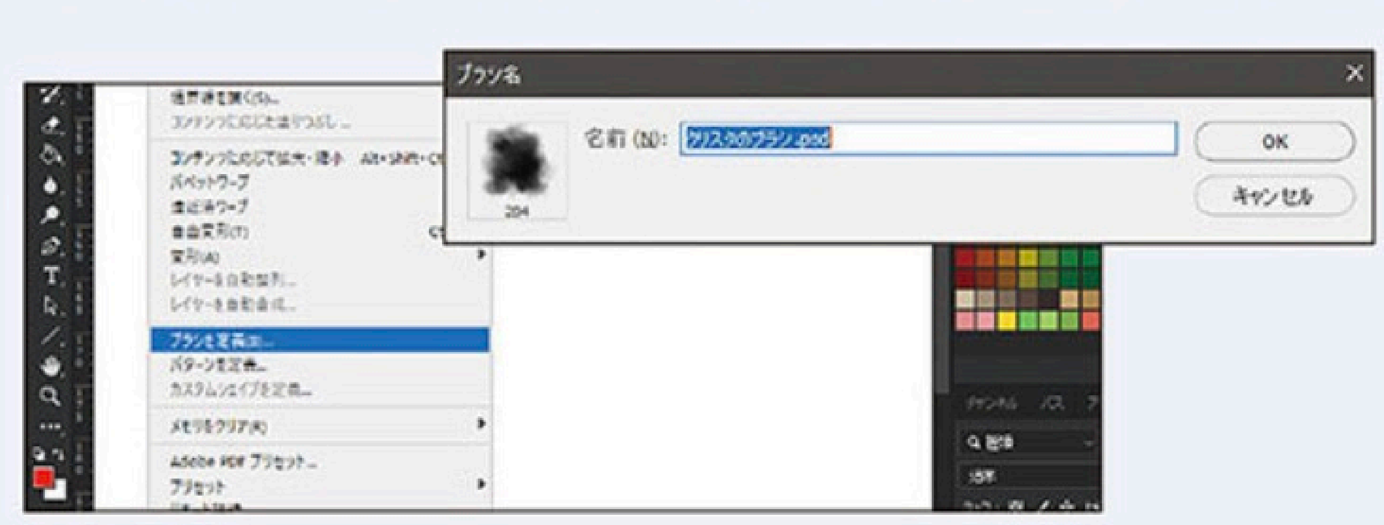
CLIP STUDIO PAINTのブラシ先端素材をAdobe Photoshopで使いたい場合、下記のような手順を行います。

❶CLIP STUDIO PAINTで、［ファイル］→［新規］でキャンバスを作成し、［素材］パレットのツリー表示より［画像素材］→［ブラシ］からブラシ先端素材を選び、キャンバスに貼り付けます。





❷［ファイル］メニュー→［別名で保存］よりPhotoshop形式（.psd）で保存します。



❸保存したファイルを、Adobe Photoshopで開き、［編集］メニュー→［ブラシの定義］で登録するとAdobe Photoshopで使えるブラシになります。

17 フィルターの範囲をレイヤーマスクで調整

POINT

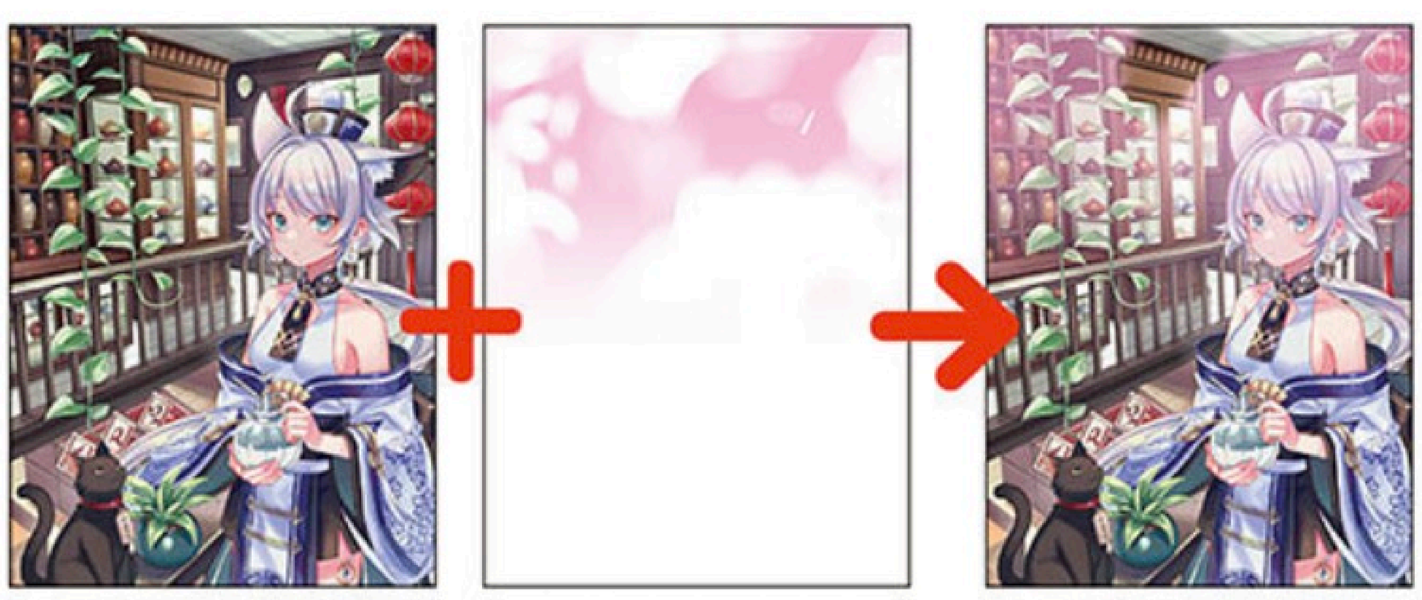
選択範囲を作らずにレイヤーマスクを作成し、マスクしたい部分を描画系ツールで調整すると、画像の変化を確認しながら調整できます。



レイヤーマスクの活用

レイヤーマスクはレイヤーや色調補正レイヤーの範囲を、部分的に隠すことが可能です（詳しくは→ P.94）。画像の上に色を乗せてフィルターのような効果を出すときに、効果の範囲を調整するのに使います。

レイヤーマスクの作成と編集



❶［スクリーン］レイヤーに描画したものをフィルターとして重ね、画面の色みに変化を与えます。



❷［レイヤー］パレットの［レイヤーマスクを作成］をクリックします。



❸レイヤーマスクで効果の範囲を調整しました。



透明色を選択し、描画系ツールで塗るようにマスクします。［レイヤー］メニュー→［レイヤーマスク］→［マスク範囲を表示］でマスク範囲を表示することができます。





❹効果の強さを不透明度で調整して完了です。

TIPS 色調補正レイヤーの範囲

色調補正レイヤーで補正する範囲も、レイヤーマスクで調整できます。レイヤーマスクを編集することで、一部分だけコントラストを強くしたり、明るくしたりといった調整が可能になります。



18 カラー比較（明）で色調整

POINT

［カラー比較（明）］で、暗い色のみを調整することが可能です。影の色を調整するときに使えるテクニックです。



影を青くする

［カラー比較（明）］は設定したレイヤーと下のレイヤーを比較し、明るい方の色を表示する合成モードです。たとえば、［カラー比較（明）］レイヤーに塗った色が、影以外の色より暗く、また影より少し明るい場合、影にのみ色が合成されます。この方法で影の色を調整することができます。



暗めの青
R=64
G=87
B=153

この青は、影の色よりは明るいですが、ほかの部分の色よりは暗い色になっています。

❶彩色したイラストの影の色を調整します。一番上に新しくレイヤーを作成し少し暗めの青で塗りつぶします。



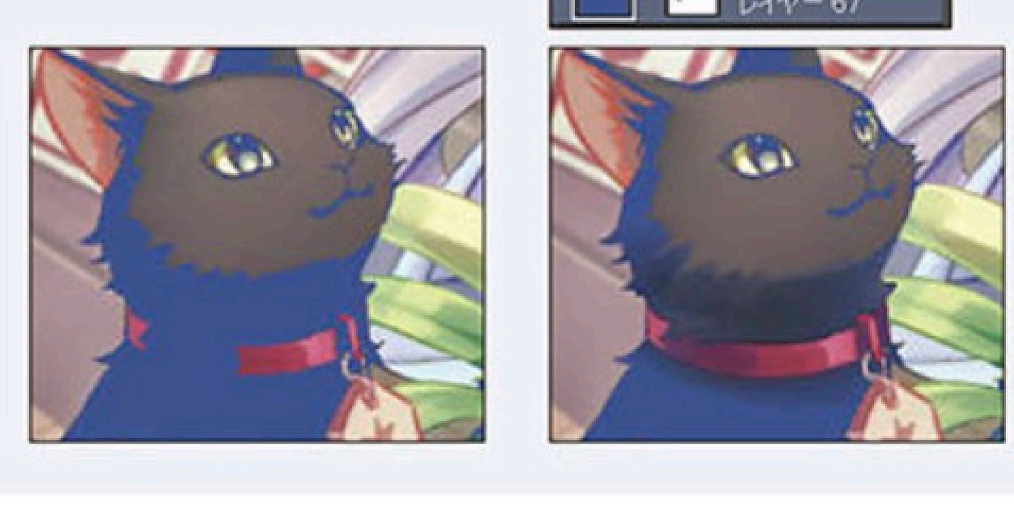
❷青のレイヤーを［カラー比較（明）］に設定します。すると暗い影の部分が青を採用して合成されます。



❸レイヤー不透明度を下げて元の影に少し青を混ぜるように調整し完了です。ここでは不透明度を 27%にしました。

TIPS 影以外に色を乗せない

［カラー比較（明）］で暗い青を合成すると、キャラクターのまつ毛や瞳、黒髪など、影以外の暗い色を使う部分も青くなります。色を変えたくない箇所は、レイヤーマスクで調整しましょう。



19 グラデーションマップを使った色調整

POINT

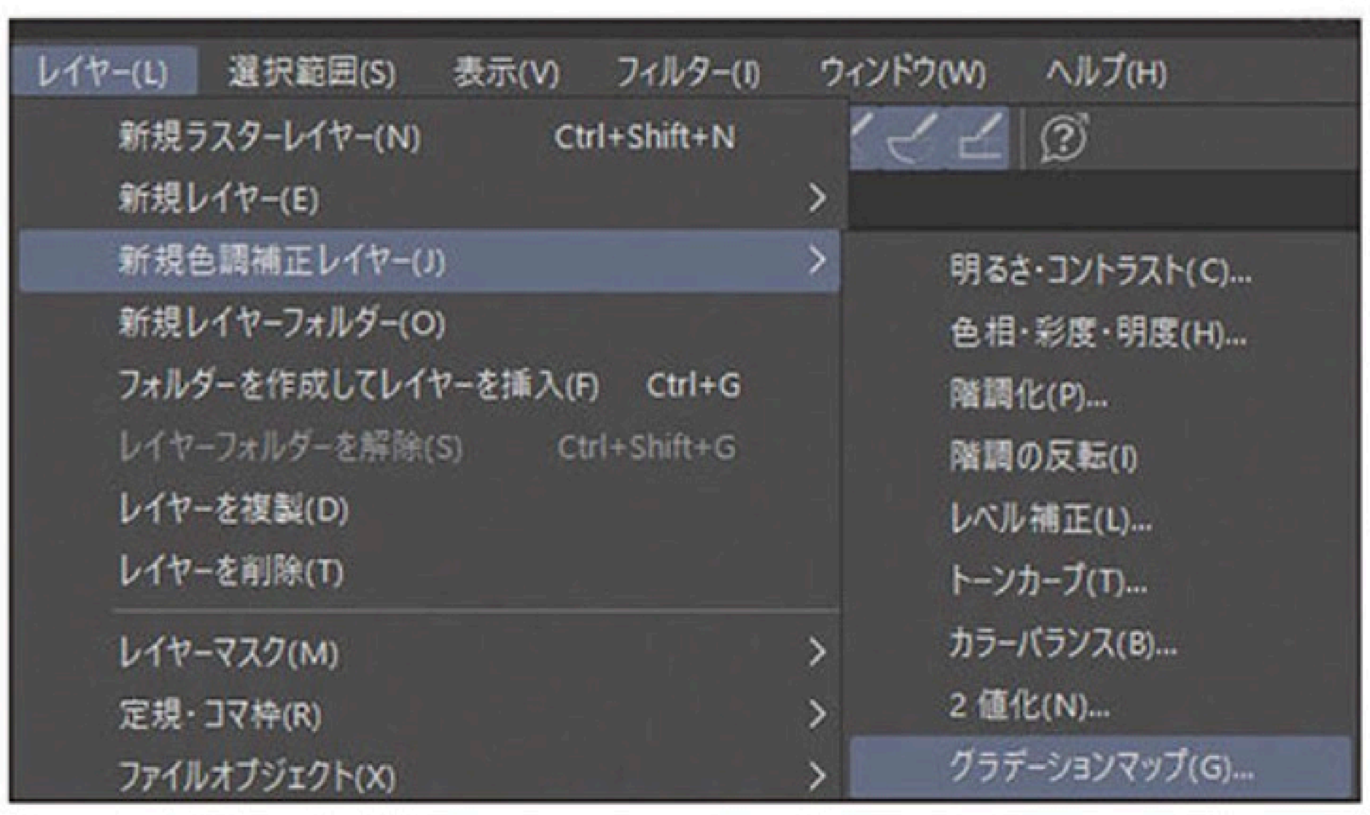
グラデーションマップの色を指定するときは、暗い順から、影・ベース・空気感・ハイライトというイメージで色を設定するとよいです。



すざく

グラデーションマップを設定する

グラデーションマップとは、画像の濃淡を特定のグラデーションに置き換える機能です。ここでは、グラデーションマップを使ってイラストの色みを変える方法を解説します。

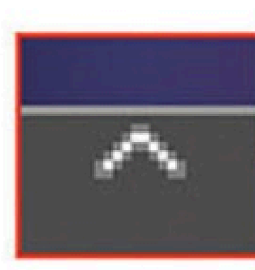


❶［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［グラデーションマップ］を選択します。

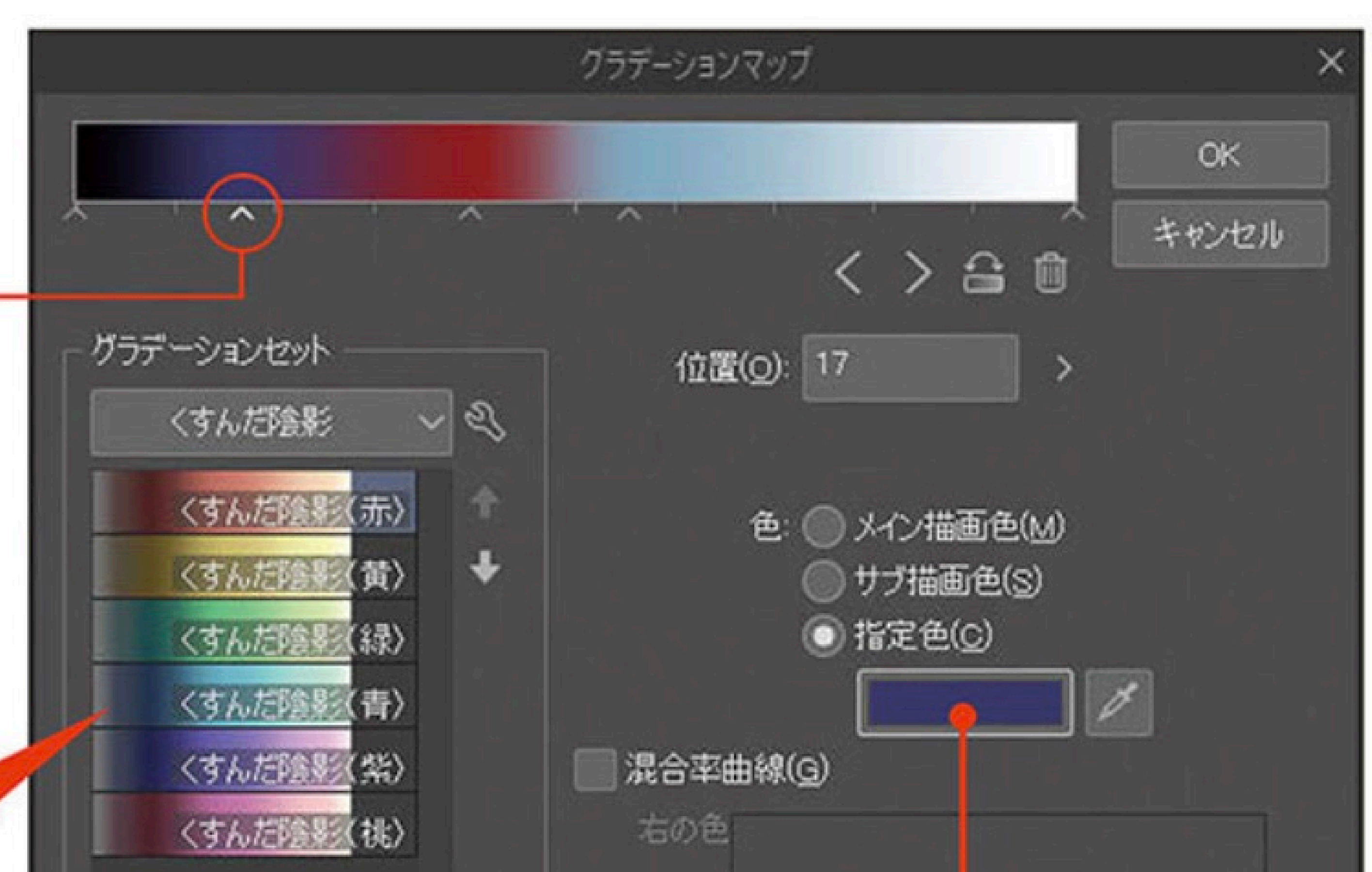


❷［グラデーションマップ］ダイアログが開きます。

❸ノードをクリックし、色を指定することでグラデーションを細かく編集できます。ノードは、カラーバーの下部をクリックすることで追加できます。



ノード



［グラデーションセット］

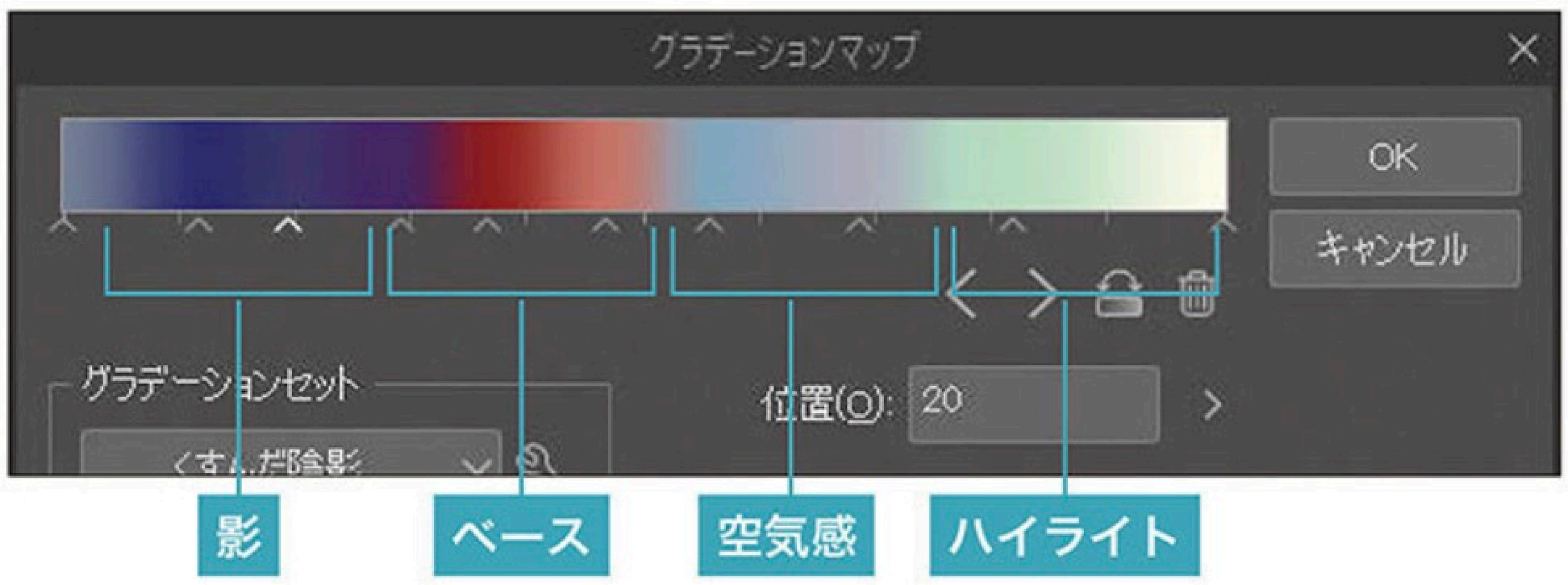
［グラデーションセット］にあるグラデーションの帯をダブルクリックすると、画像の明暗が選んだグラデーションに置き換えられます。



カラーアイコンをクリックすると［色の設定］ダイアログが開きます。



［色の設定］ダイアログ



❹ここでは、暖色系の赤をベースに、ハイライトに黄緑系の白、影に寒色系の紺を選び、その後中間になる色を選ぶ……という順に設定しました。



❺設定が完了したら［OK］を押します。画像の濃淡が設定したグラデーションに置き換わりました。



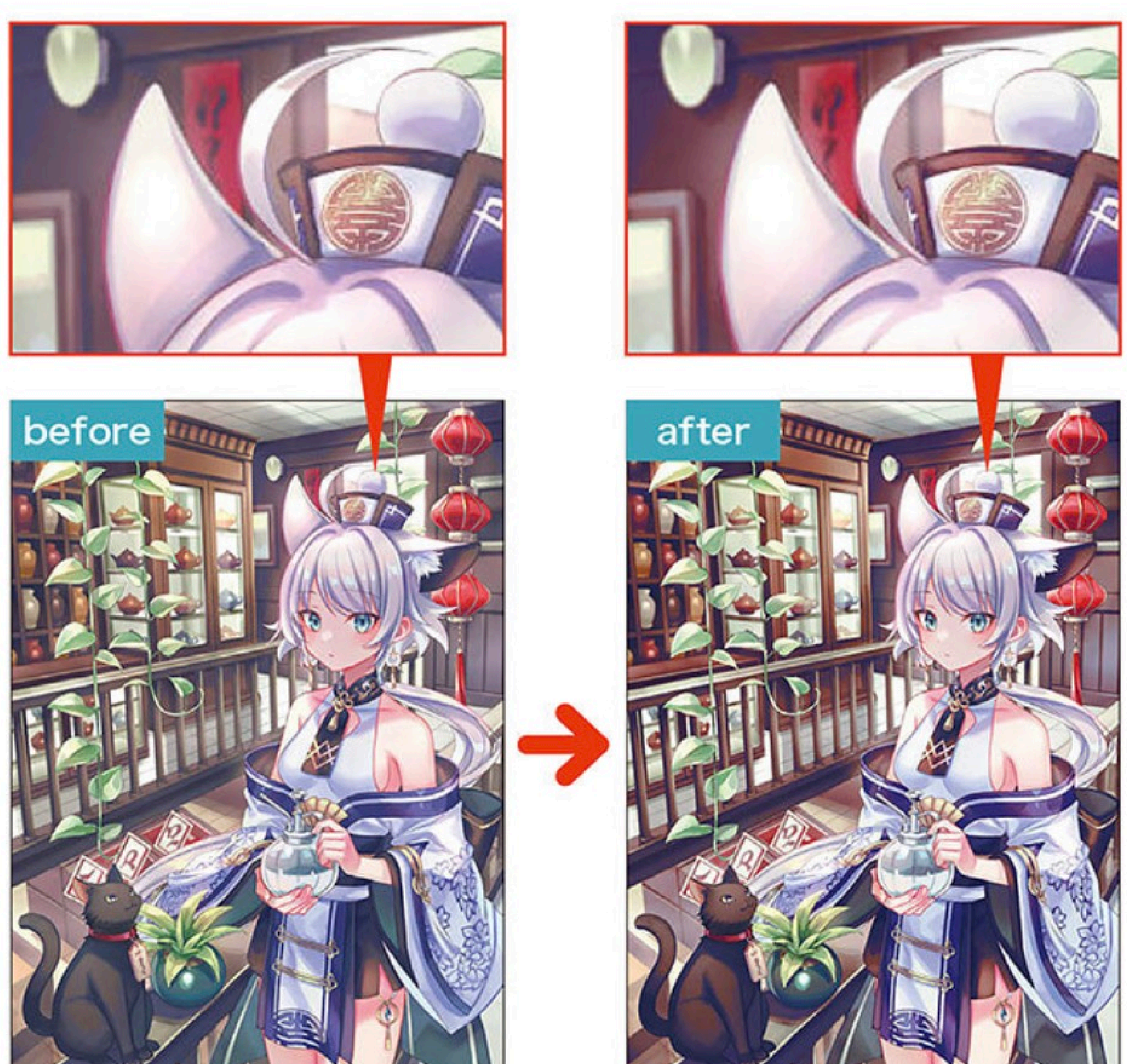


❻レイヤーマスクでグラデーションマップの効果範囲を限定します。レイヤーマスクを作成し、［消しゴム］ツールで効果をつけたくない部分をマスクします。



❼合成モードを使って、元の画像の色と合成します。ここでは［ソフトライト］にしました。

❽レイヤー不透明を下げ、効果の強さを調整します。ここでは53%にしました。



20 3D 素材を下描きにする

POINT
EX の場合、［四面図］パレットを使うと 3D 素材の配置が実行しやすくなります。



渡辺ナベシ

3D 背景と 3D デッサン人形

［素材］パレット→［3D］→［背景］には 3D 背景があります。これと［素材］パレット→［3D］→［体型］にある 3D デッサン人形を使って、背景と人物のアタリを作成することができます。
また、CLIP STUDIO ASSETS（→ P.145）にも 3D 素材は数多く公開されています。［素材］パレットに希望する素材がない場合は CLIP STUDIO ASSETS をのぞいてみましょう。



3D 背景を貼り付ける



❶ここでは CLIP STUDIO ASSETS で無料ダウンロードできる［学校 - 階段］を使います。

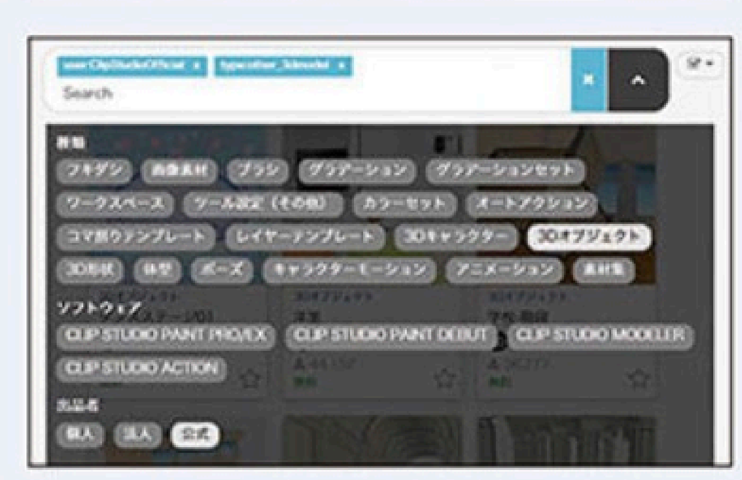


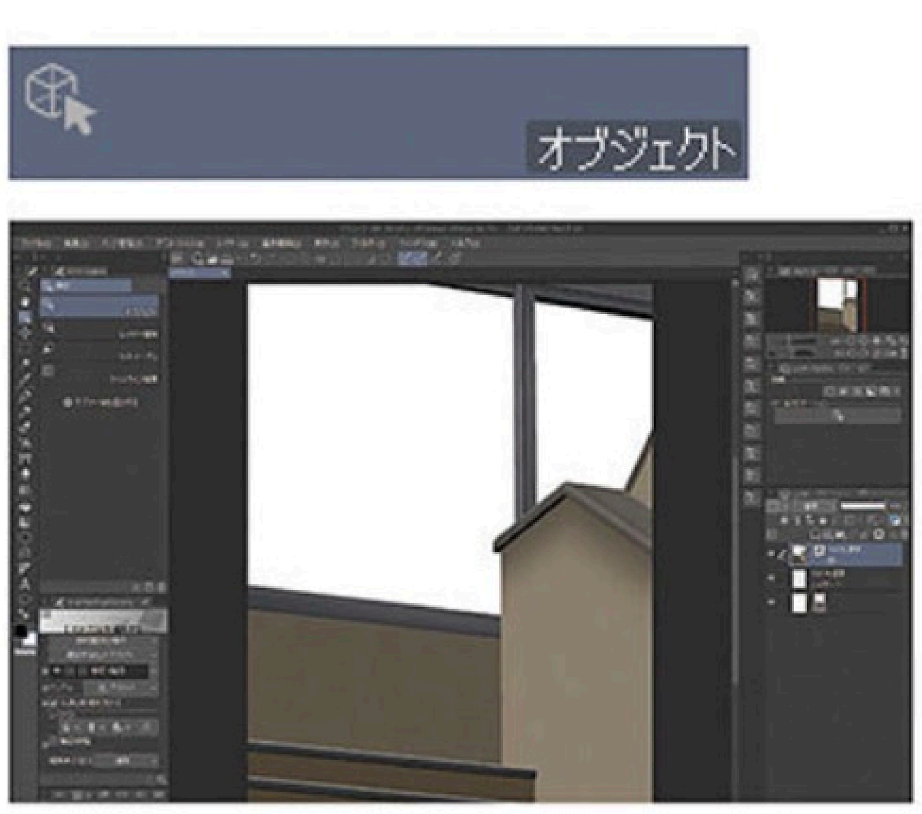
❷ダウンロードした素材は、［素材］パレット→［ダウンロード］にあります。ドラッグ & ドロップでキャンバスに貼り付けます。

TIPS 検索候補

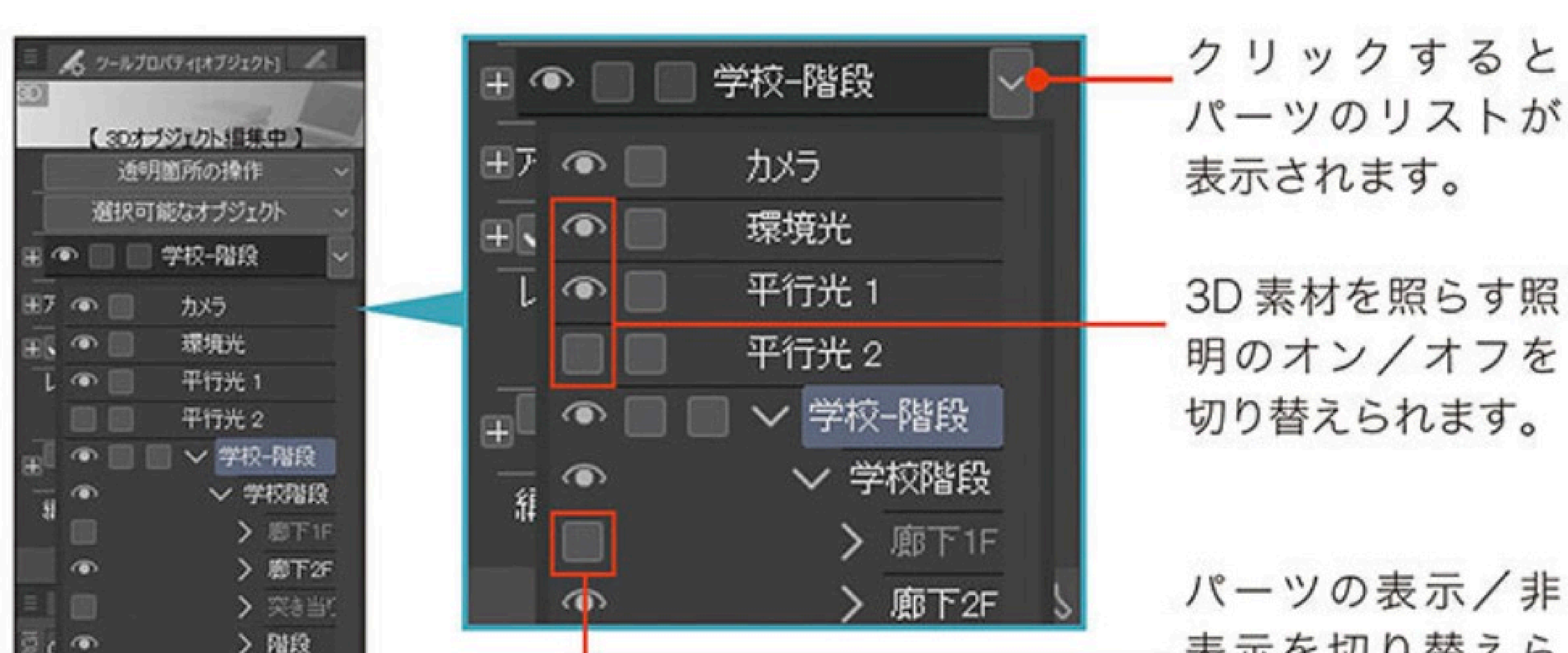
検索フォームの［詳細］からクリックすると検索ワードの候補が表示されます。［学校 - 階段］は、［3D オブジェクト］と［公式］を選択して検索すると見つけやすいです。







❸［操作］ツール→［オブジェクト］を選び、3D カメラを操作して構図を決めます。



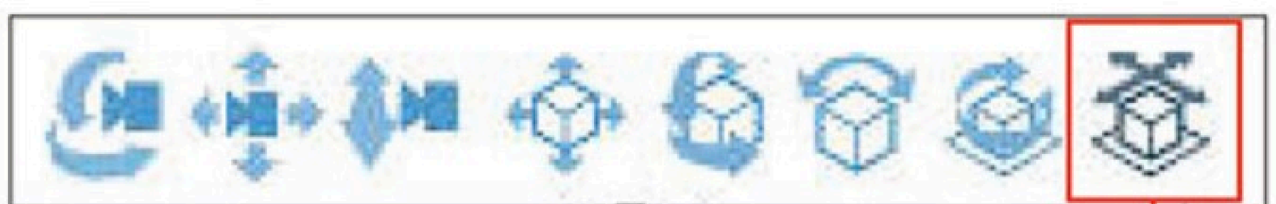
❹［ツールプロパティ］パレットから、表示したくないオブジェクトを非表示にすることも可能です。

3D デッサン人形を配置する

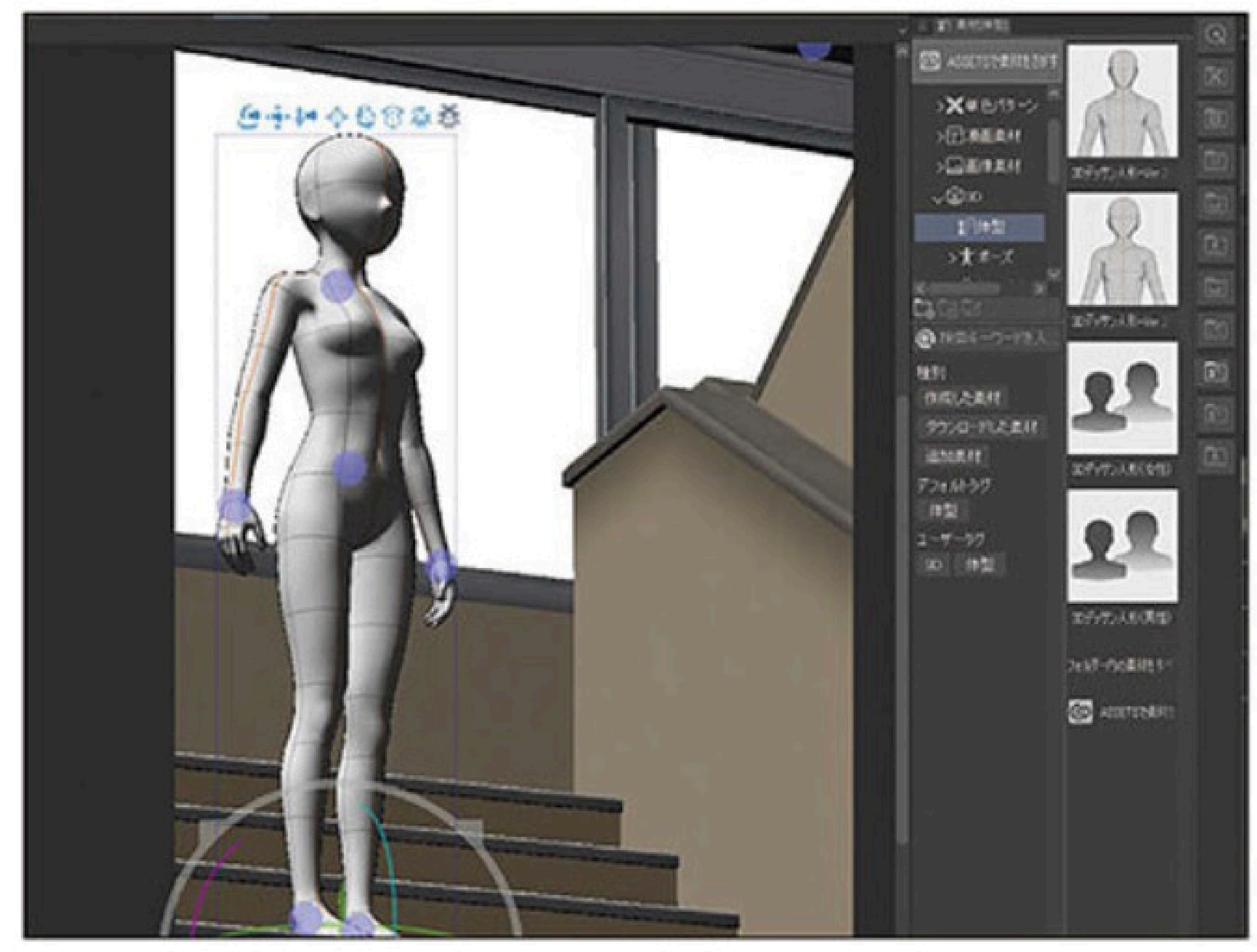
［レイヤー］パレットで 3D 背景のレイヤーを選択している状態で、3D デッサン人形を貼り付けると、3D 背景に 3D デッサン人形を配置することができます。

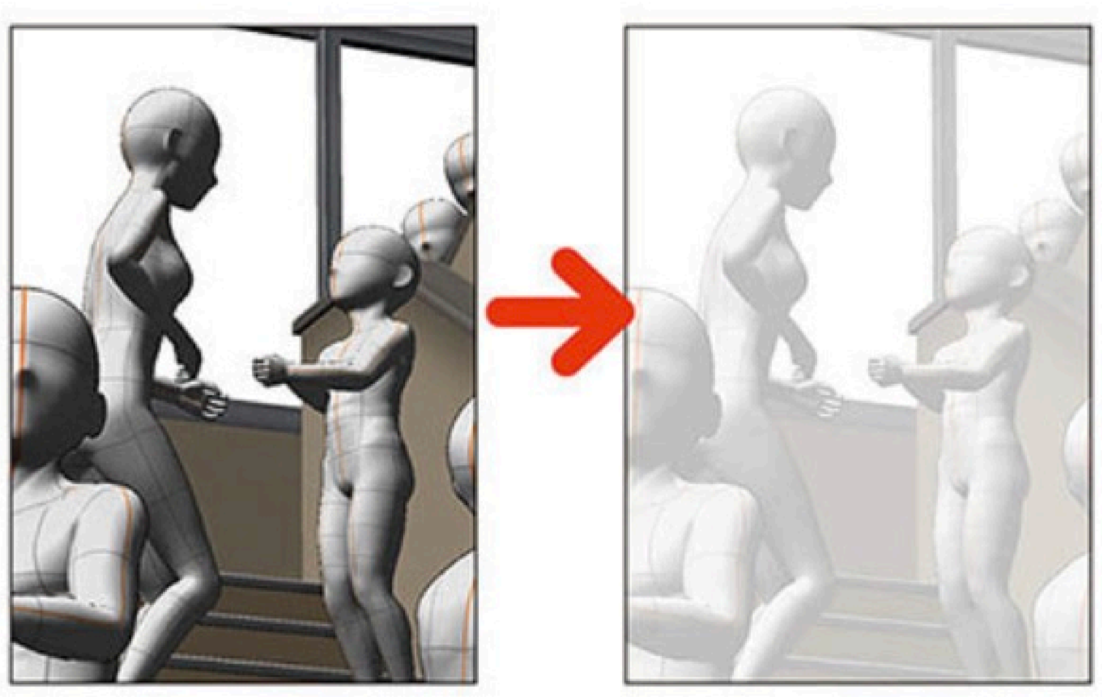
同一のレイヤー上にある 3D 素材は、同じ 3D 空間（パース）を共有します。

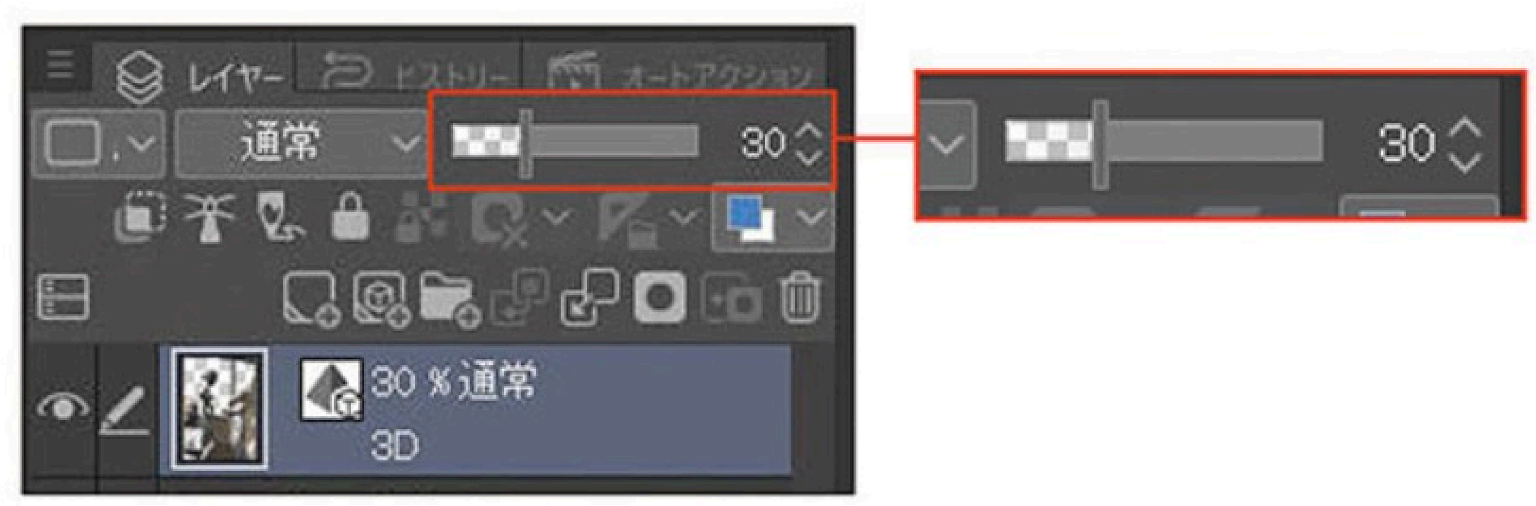




［吸着移動］で 3D 背景の床面に吸着させながら移動させることができます。







配置できたら 3D レイヤーの不透明度を下げて作画のアタリにすることが可能です。

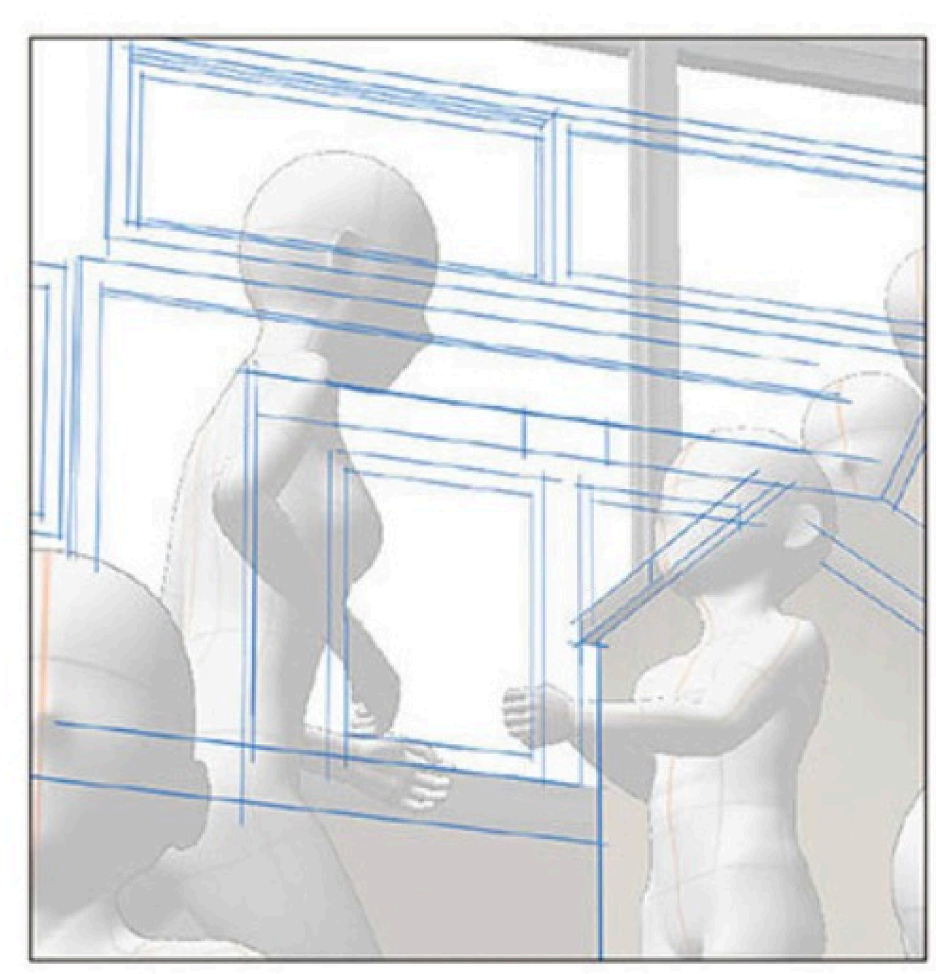
3D レイヤーのパース定規を活用する

3D レイヤーには、パース定規が自動的に作られています。定規アイコンをドラッグしてほかのレイヤーに移すことで、3D 素材と同じパースのパース定規を、背景を描くためのレイヤーに設定できます。



パース定規のアイコン





3D レイヤーと同じ遠近感を持つパース定規で作画できます。

TIPS ［四面図］パレット（EX）

［四面図］パレットは 4 方向のアングルを同時に確認しながら編集できるため、3D 素材の数が増えてきたり、3D デッサン人形のポーズが複雑になったときに便利です。

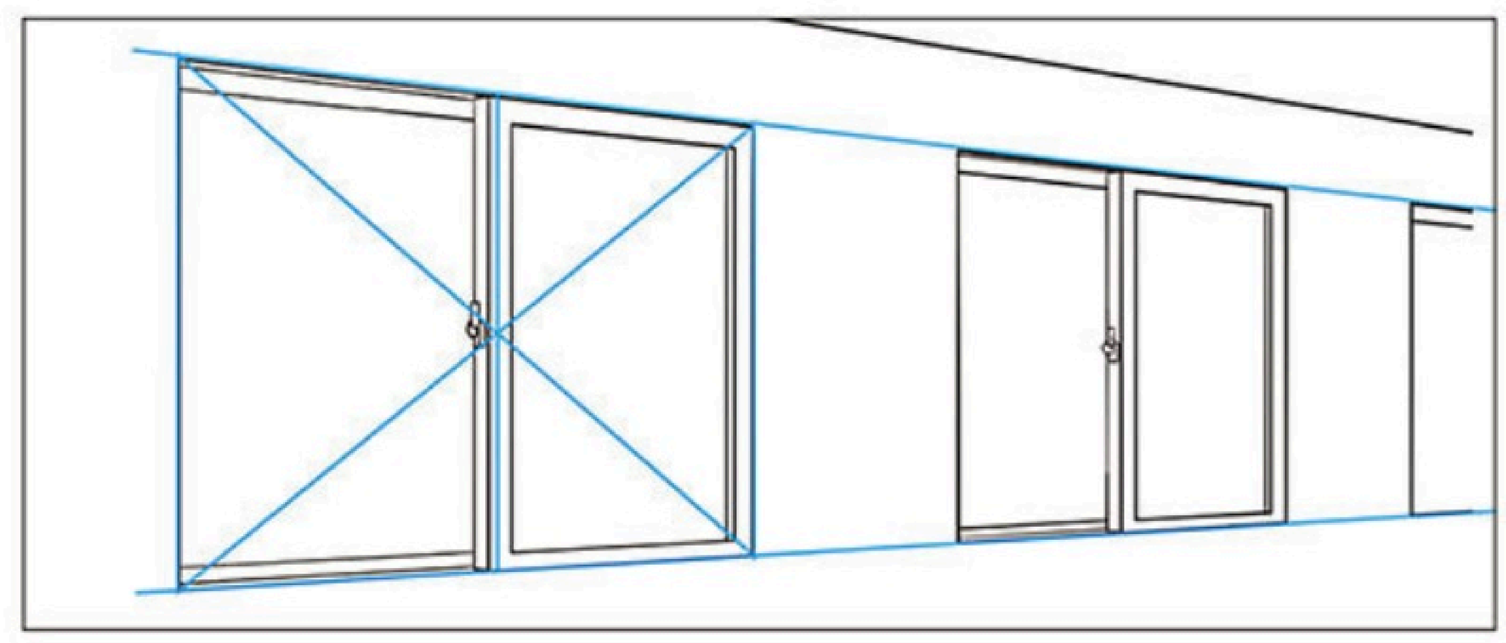
21 パースのついた窓を描く

POINT
パースの分割や増殖は、等間隔で並んでいる同じ大きさのものを描くときなどに使います。

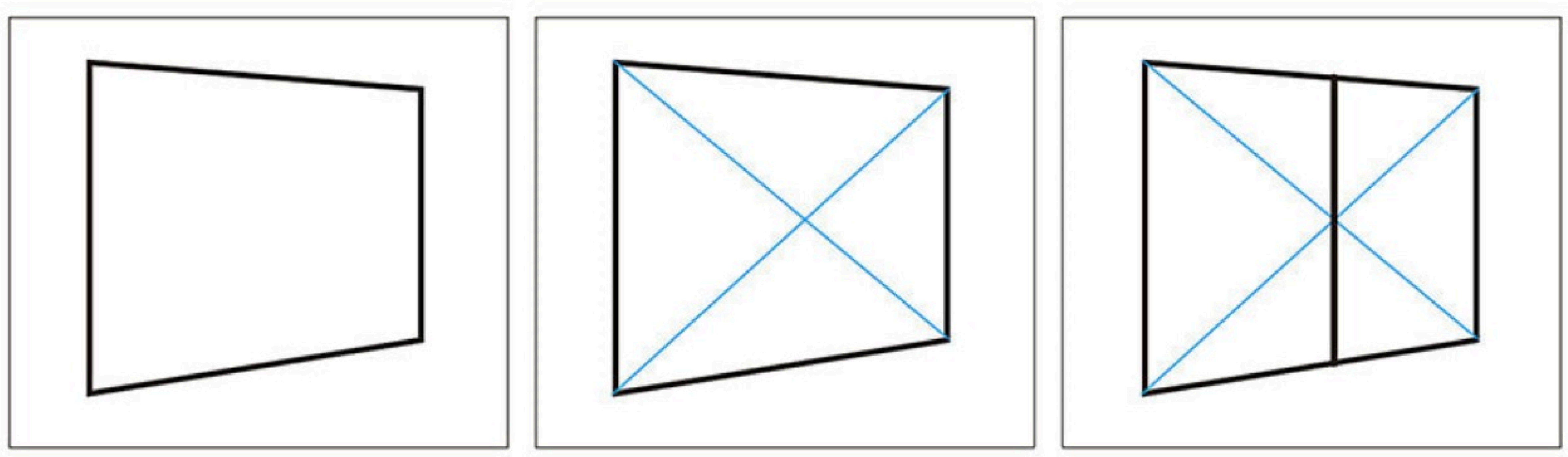
渡辺ナベシ

パースの分割

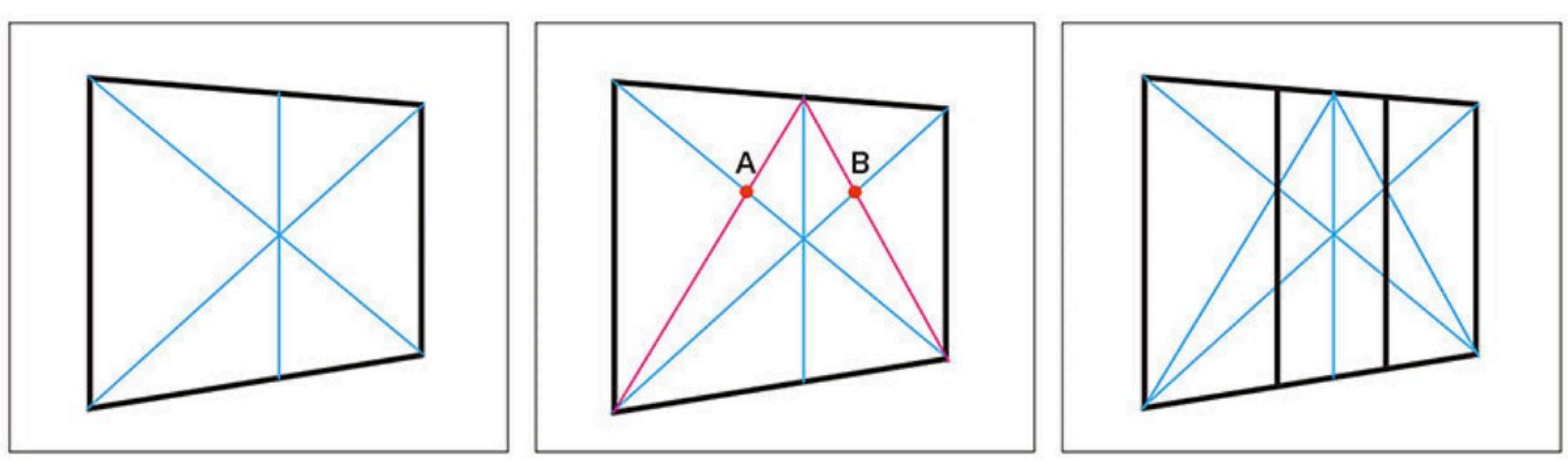
パースがついた壁面や窓の中心を割り出したいときは、対角線を使います。中心がわかると面を２分割できます。
また２分割した図に線を加えることで３分割する方法も覚えておくと便利です。



２分割
対角線を引くと面の中心がわかります。中心を通る垂直線を引くと２分割できます。

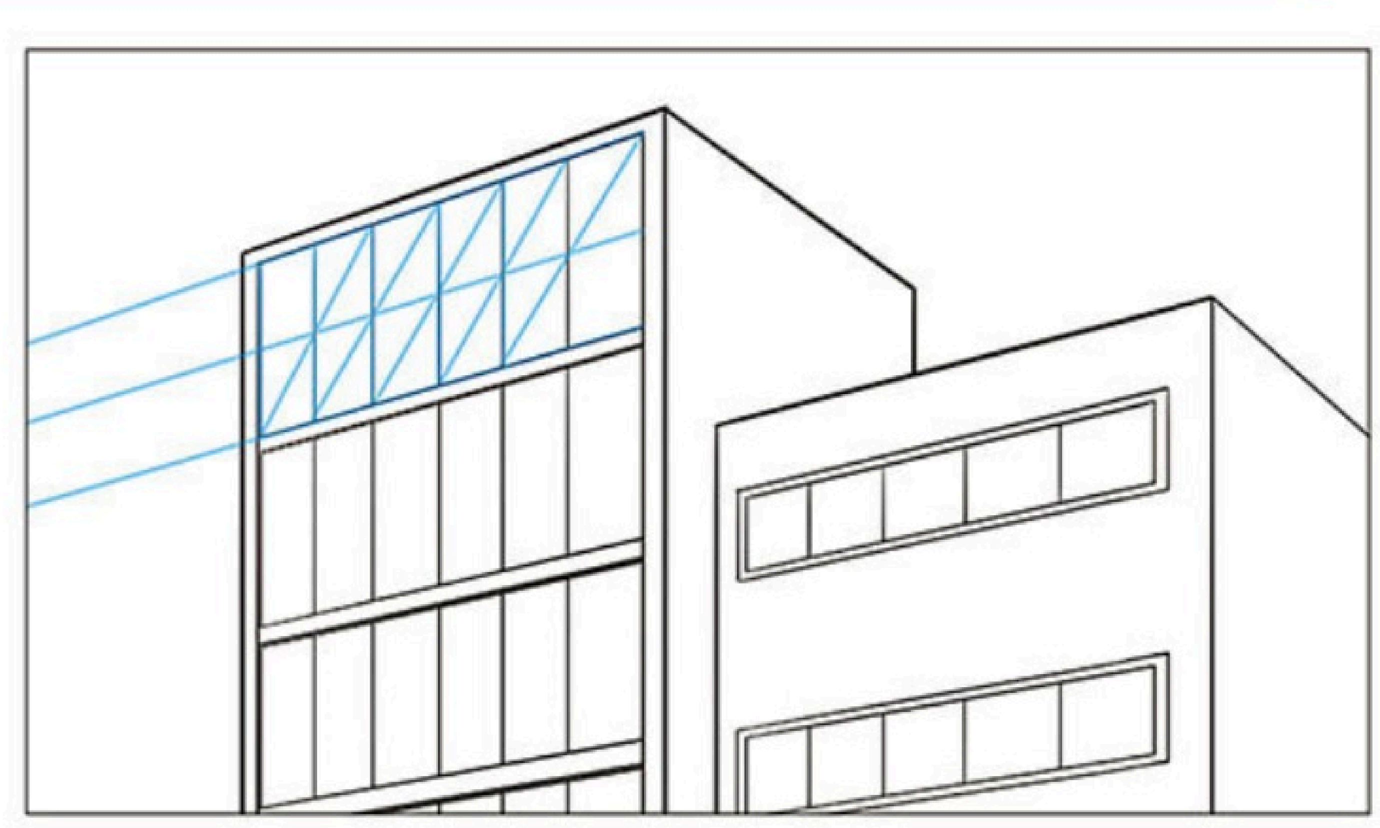


３分割
もとの面の対角線と２分割した面の対角線の交点（右図のAとB）で、３分割する線を引けます。

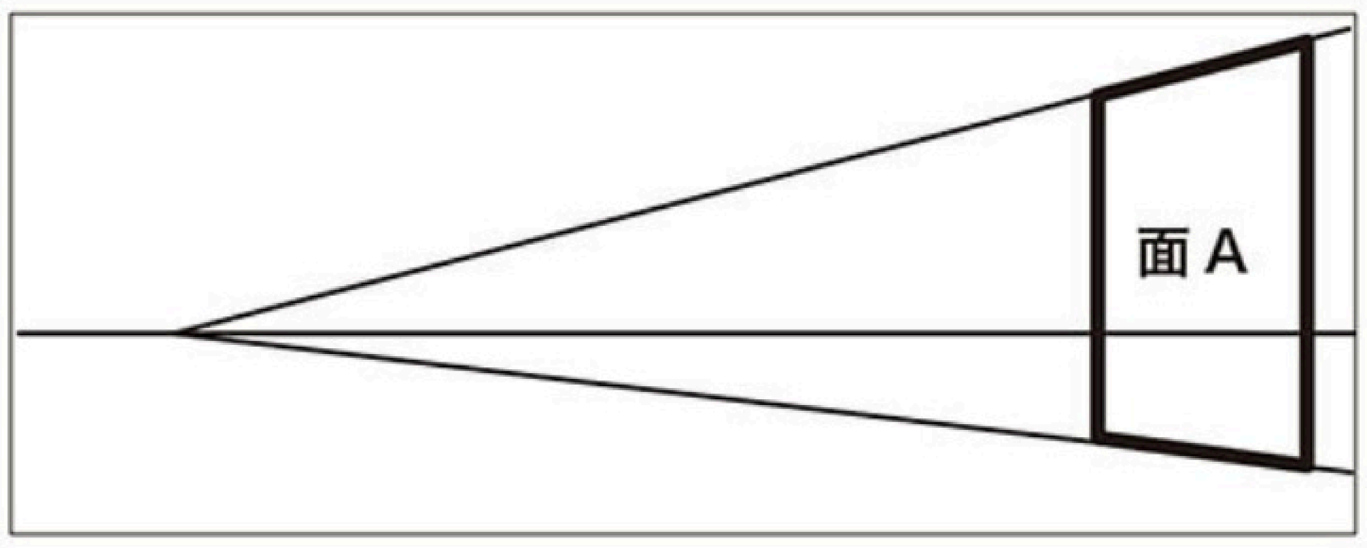


パースの増殖

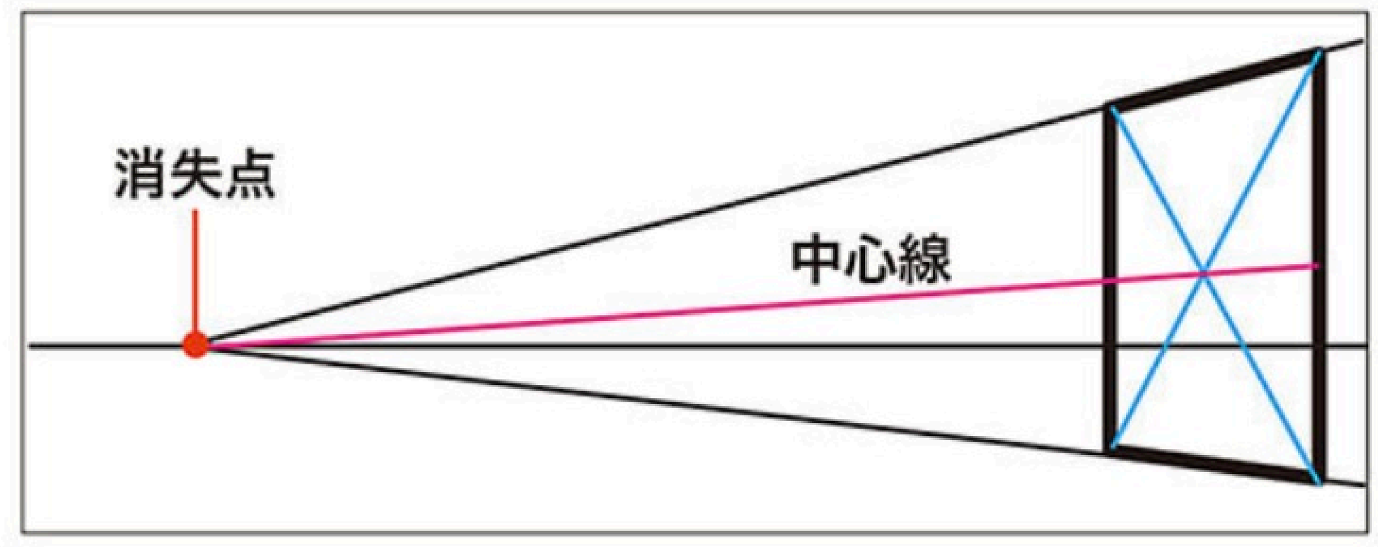
等間隔に並んだ窓をいくつも描くときなどに使えるのが、パースの「増殖」です。
中心線を求め対角線を引くことで、パースによって歪んだ面を増殖させる方法です。



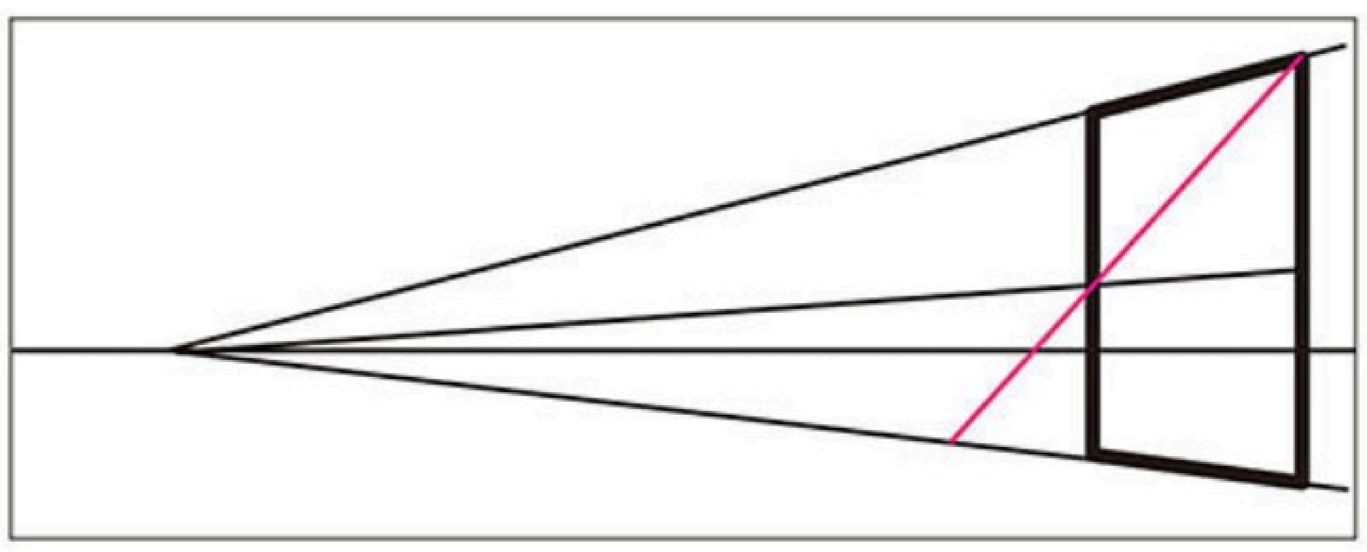
増殖の手順



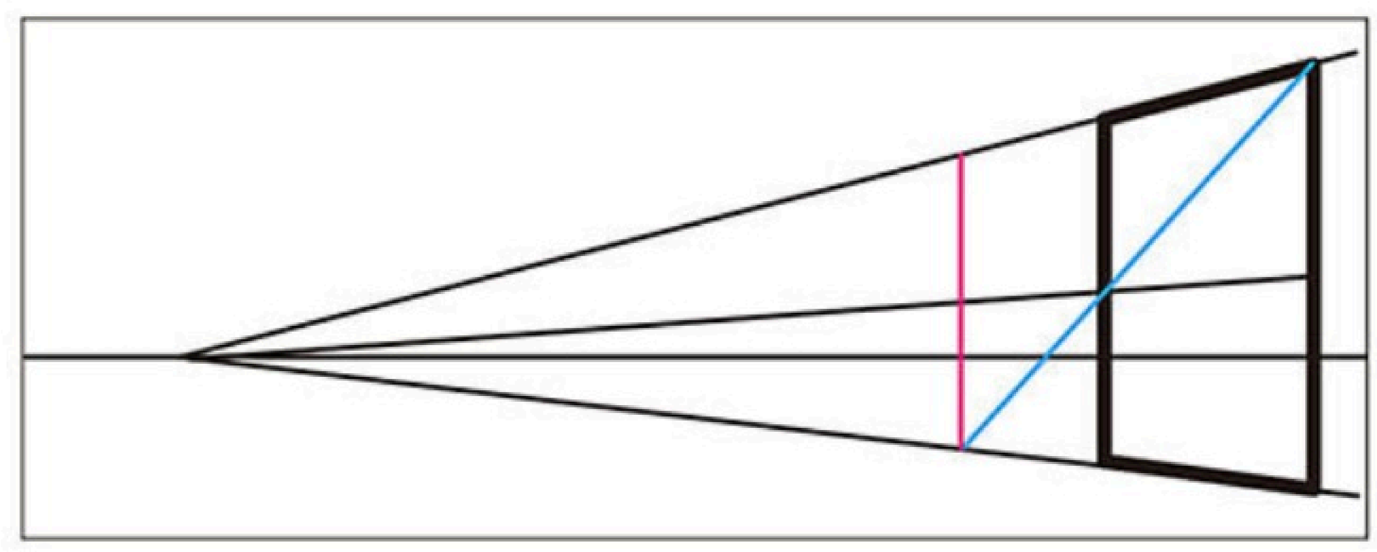
❶上図の面 A を、パースに合わせて同じ間隔で並ぶように増殖します。



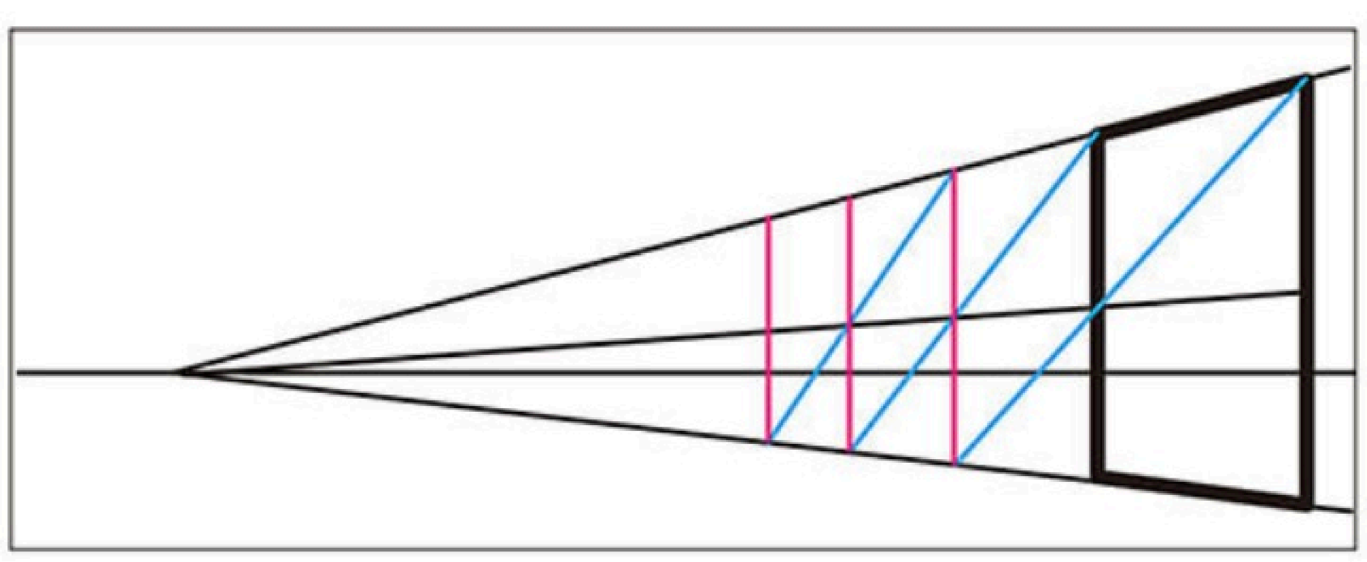
❷面 A の中心（対角線の交点）と消失点を通る線を描きます。これを中心線とします。



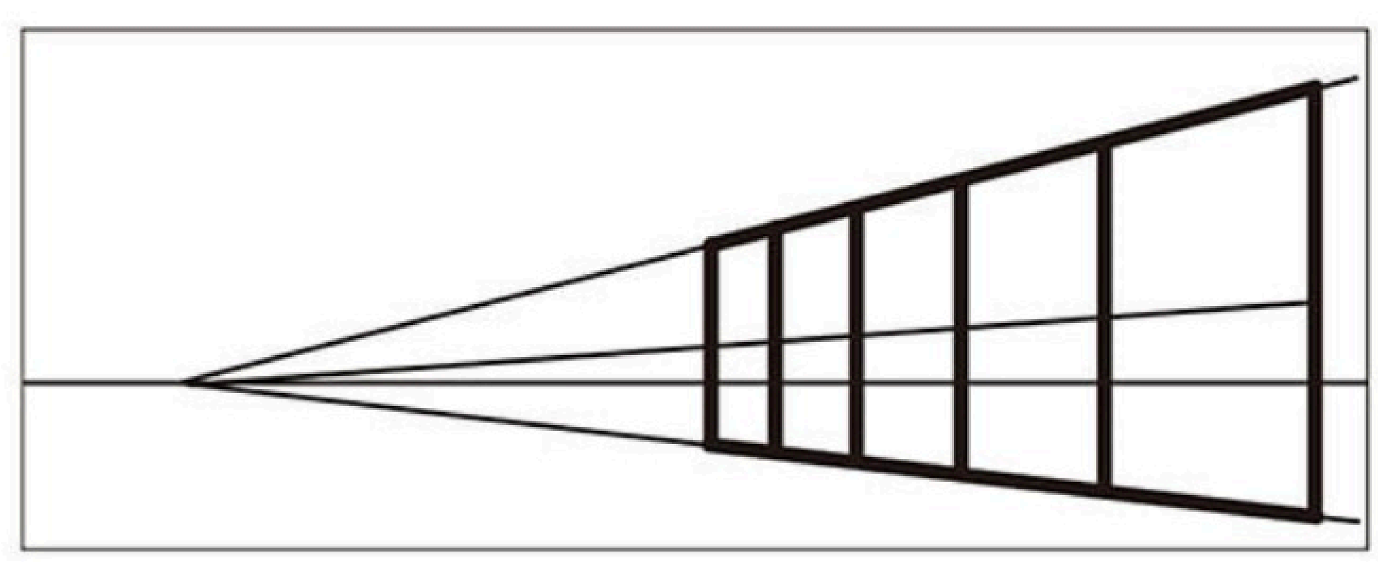
❸面 A の角から、面 A の辺と中心線の交点を通るように線を引きます。



❹パースの線と❸で引いた線の交点から、垂直な線を引きます。



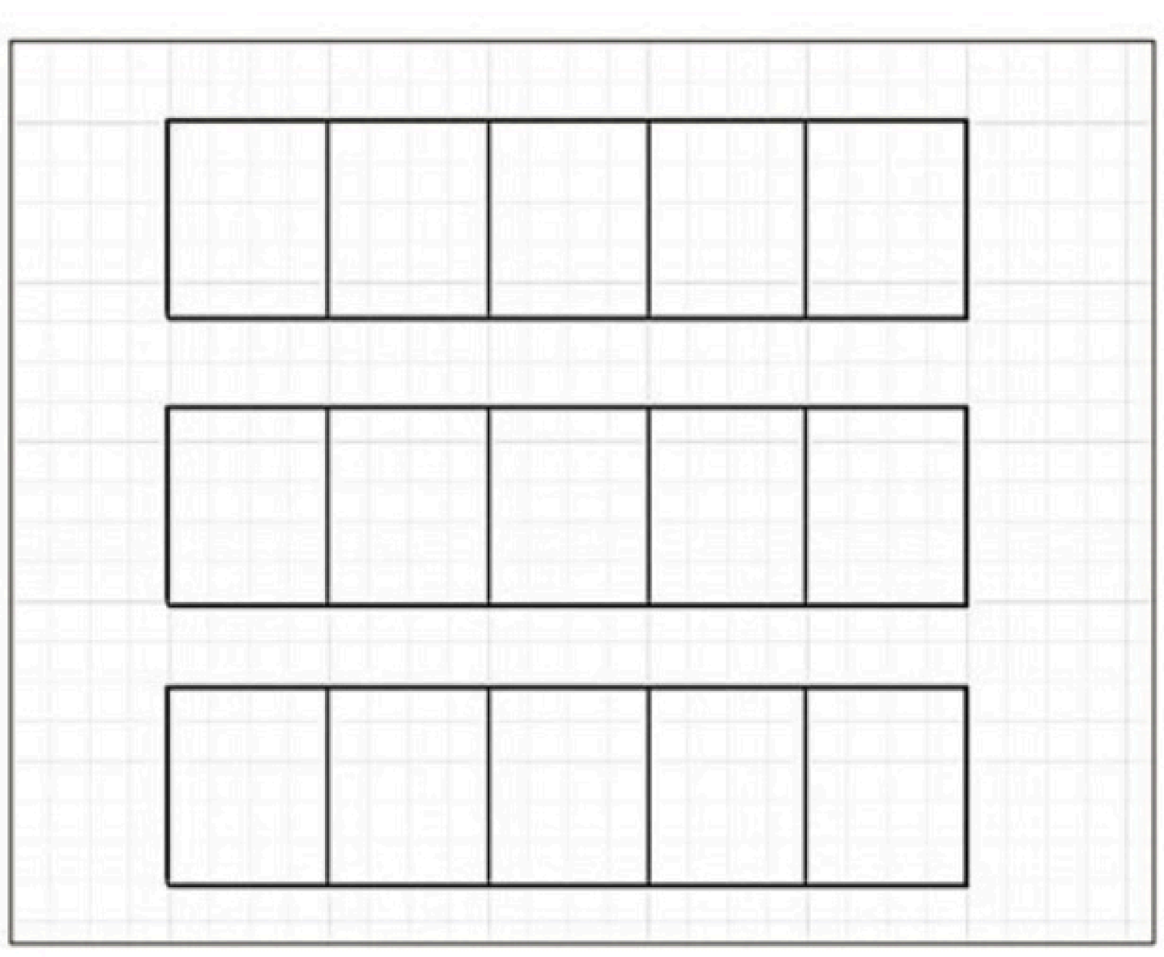
❺奥の方へ❸〜❹を繰り返します。



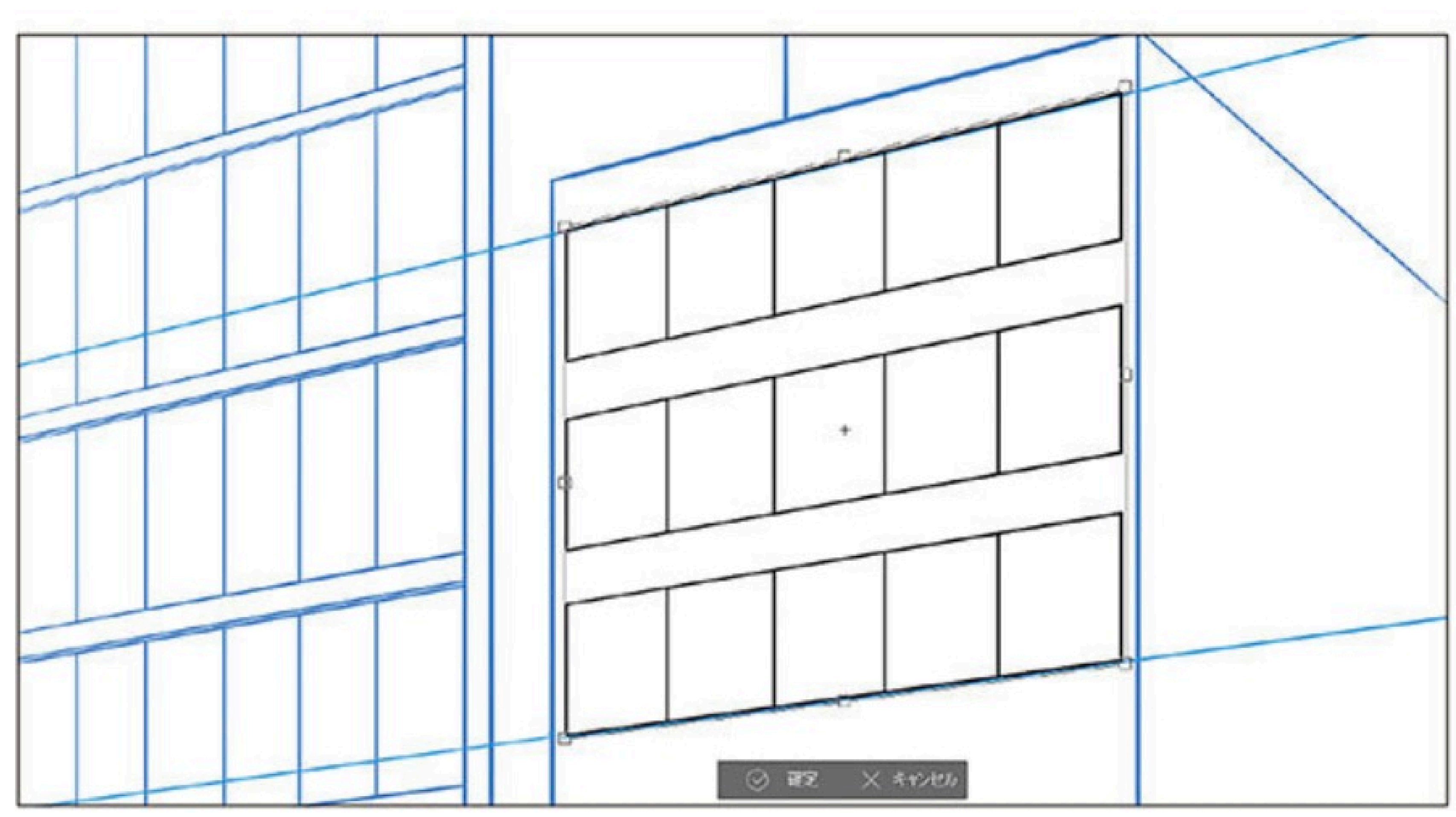
❻パースの増殖ができました。

変形でパースに合わせる

平面的に描いた窓を、変形してパースに合わせるのも楽に描ける方法のひとつです。



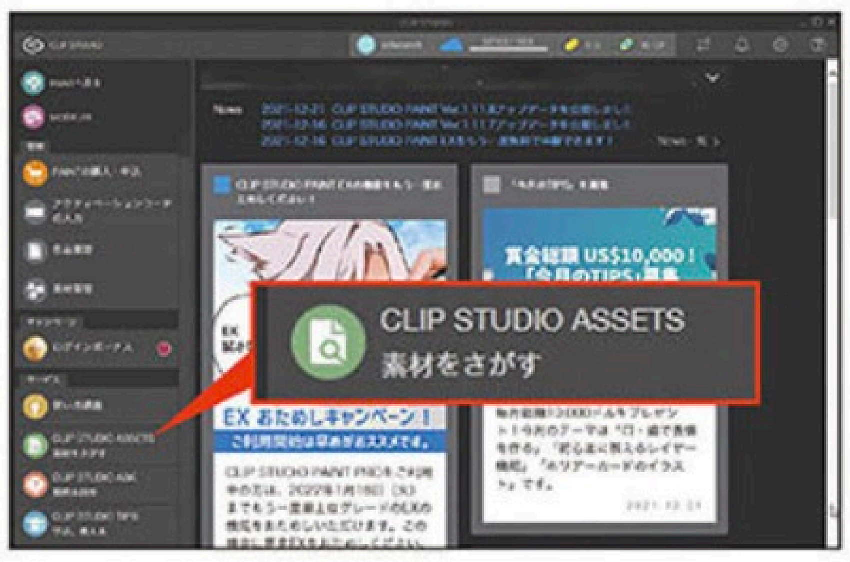
❶グリッドを頼りに平面的に窓を描きます。



❷［拡大・縮小・回転］（Ctrl+T）で大きさを合わせ、ハンドルの□を Ctrl キーを押しながらドラッグするか、もしくは［自由変形］（Ctrl+Shift+T）でパースに合わせて変形させます。

Ver.1.10.9 以前の初期ツール

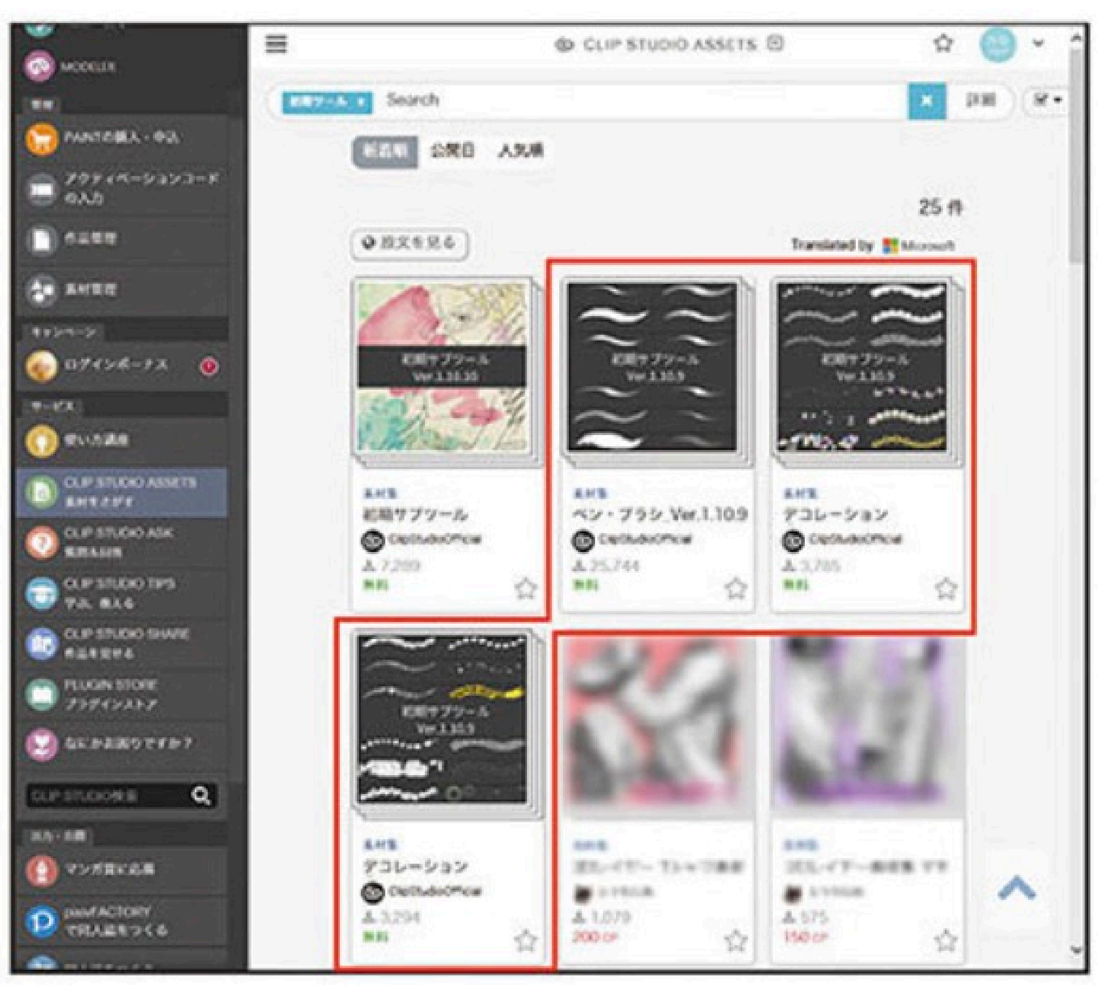
CLIP STUDIO PAINT は Ver.1.10.10 のアップデートで初期サブツールがリニューアルされました。Ver.1.10.9 以前の初期サブツールを使いたい場合は、CLIP STUDIO ASSETS で素材としてダウンロードすることができます。



❶ CLIP STUDIO を開き、［CLIP STUDIO ASSETS 素材をさがす］をクリックします。



❷検索フォームに「初期サブツール」と入力し検索します。



❸検索結果が表示されます。「ペン・ブラシ _Ver.1.10.9」「デコレーション① _Ver.1.10.9 」「デコレーション② _Ver.1.10.9 」が、Ver.1.10.9 以前のサブツールです。



❹素材のページを開きダウンロードします。
※ダウンロードには CLIP STUDIO アカウントが必要です。



❺ CLIP STUDIO PAINT で、［素材］パレット→［ダウンロード］カテゴリーからサブツールを［サブツール］パレットに追加して使います。



ペン・ブラシ _Ver.1.10.9

［ペン］［鉛筆］［筆］［エアブラシ］にあったサブツールが収録されています。リニューアルされたサブツールには、削除されたものと設定が変わったものがあります。





デコレーション① _Ver.1.10.9
デコレーション② _Ver.1.10.9

リニューアル前の［デコレーション］ツールにあったサブツールが収録されています。


Illustration by 和音



Illustration by kuratch!



Illustration by じろー


Illustration by　すざく



Illustration by めぐむ


Illustration by 渡辺ナベシ

おすすめショートカット

CLIP STUDIO PAINT 共通のショートカット

前のサブツールに切り替え	,(コンマ)
次のサブツールに切り替え	.(ピリオド)
手のひら	Space
回転	Shift+Space
虫めがね(拡大) ※ macOS をお使いの場合は、先に Space キーを押した後、Command キーを押します。	Ctrl+Space
メインカラーとサブカラーを切り替え	X
描画色と透明色を切り替え	C
レイヤー選択	Ctrl+Shift

[ペン][鉛筆][筆][エアブラシ][デコレーション][消しゴム]ツール選択時のショートカット

スポイト	Alt
オブジェクト	Ctrl
太さ(ブラシサイズ)を太くする	]
太さ(ブラシサイズ)を細くする	[
(ブラシの)不透明度を上げる	Ctrl+]
(ブラシの)不透明度を下げる	Ctrl+[
ブラシサイズ変更	Ctrl+Alt+ドラッグ
直線を描く	Shift
ブラシ濃度を下げる	Ctrl+Shift+O
ブラシ濃度を上げる	Ctrl+Shift+P
粒子密度を下げる	Ctrl+Shift+K
粒子密度を上げる	Ctrl+Shift+L

メニューのショートカット

新規	Ctrl+N
開く	Ctrl+O
閉じる	Ctrl+W
保存	Ctrl+S
別名で保存	Ctrl+Shift+S
CLIP STUDIO PAINT を終了	Ctrl+Q
取り消し	Ctrl+Z
やり直し	Ctrl+Y
切り取り	Ctrl+X
コピー	Ctrl+C
貼り付け	Ctrl+V
消去	Delete
選択範囲外を消去	Shift+Delete
塗りつぶし	Alt+Delete
拡大・縮小・回転	Ctrl+T
自由変形	Ctrl+Shift+T
新規ラスターレイヤー	Ctrl+Shift+N
下のレイヤーでクリッピング	Ctrl+Alt+G
下のレイヤーと結合	Ctrl+E
選択中のレイヤーを結合	Shift+Alt+E
表示レイヤーを結合	Ctrl+Shift+E
すべてを選択	Ctrl+A
選択を解除	Ctrl+D
再選択	Ctrl+Shift+D
選択範囲を反転	Ctrl+Shift+I
ズームイン	Ctrl+Num+
ズームアウト	Ctrl+Num-
全体表示	Ctrl+0
表示位置をリセット	Ctrl+@
ルーラー	Ctrl+R
すべてのパレットを表示する／隠す	Tab

索引

STAFF

イラスト・解説　和音、kuratch!、じろー、すざく、めぐむ、渡辺ナベシ
装丁　大沢肇
本文デザイン・DTP　株式会社サイドランチ
企画・編集　大野智之
株式会社サイドランチ（島田龍生）
副編集長　本田拓也
編集長　山内悠之

本書の記載は 2022 年 1 月時点での情報を元にしています。そのためお客様がご利用される際には、情報が変更されている場合があります。紹介しているハードウェアやソフトウェア、サービスの使用方法は用途の一例であり、すべての製品やサービスが本書の手順と同様に動作することを保証するものではありません。あらかじめご了承ください。

最新の情報は下記ページよりご確認ください。
https://book.impress.co.jp/books/1121101029

■商品に関する問い合わせ先

このたびは弊社商品をご購入いただきありがとうございます。本書の内容などに関するお問い合わせは、下記の URL または QR コードにある問い合わせフォームからお送りください。

https://book.impress.co.jp/info/

上記フォームがご利用頂けない場合のメールでの問い合わせ先

info@impress.co.jp

※お問い合わせの際は、書名、ISBN、お名前、お電話番号、メールアドレス に加えて、「該当するページ」と「具体的なご質問内容」「お使いの動作環境」を必ずご明記ください。なお、本書の範囲を超えるご質問にはお答えできないのでご了承ください。

- 電話や FAX でのご質問には対応しておりません。また、封書でのお問い合わせは回答までに日数をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。
- インプレスブックスの本書情報ページ（https://book.impress.co.jp/books/1121101029）では、本書のサポート情報や正誤表・訂正情報などを提供しています。あわせてご確認ください。
- 本書の奥付に記載されている初版発行日から３年が経過した場合、もしくは本書で紹介している製品やサービスについて提供会社によるサポートが終了した場合はご質問にお答えできない場合があります。

■落丁・乱丁本などの問い合わせ先

TEL　03-6837-5016　　FAX　03-6837-5023
service@impress.co.jp
（受付時間／ 10:00-12:00、13:00-17:30 土日祝祭日を除く）
※古書店で購入されたものについてはお取り替えできません。

■書店／販売店の窓口

株式会社インプレス 受注センター
TEL　048-449-8040
FAX　048-449-8041

プロ絵師の技を完全マスター
クリスタ操作術 決定版
CLIP STUDIO PAINT PRO/EX/iPad 対応

2022 年 3 月 1 日 初版第 1 刷発行

著者　株式会社サイドランチ
発行人　小川 亨
編集人　高橋隆志
発行所　株式会社インプレス
〒 101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目 105 番地
ホームページ　https://book.impress.co.jp/

印刷所　大日本印刷株式会社
ISBN978-4-295-01338-9 C0055
Printed in Japan